SUPER GAMEPOWER

www.sgp.com.br

Nº 42 - R$ 4,00

FOGO NA ROUPA! 253 GOLPES DE THE KING OF FIGHTERS '97

SHOW DE JOGOS:

- GOLDENEYE (N64)
- MARVEL VS STREET (ARCADE)
- THE LOST WORLD (P.STATION)
- MK TRILOGY (SATURN)
- LOST VIKINGS 2 (SNES)
- STREET FIGHTER 2 (MASTER)

DETONADOS:

- HEXEN (N64 E SATURN)
- ACE COMBAT 2 (P.STATION)

GAMEPRO DIRETO DOS USA

ISSN 0104-611X

GRÁTIS: PÔSTER DA MARJORIE NA PRAIA!

O DIA DAS CRIANÇAS VEM AÍ. GARANTA JÁ O SEU PRESENTE.

AGÊNCIA DE IDEIAS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

R$ 39,00

R$ 49,00

R$ 49,00

BEST SELLERS

F-ZERO	R$ 39,00
PILOT WINGS	R$ 29,90
SUPER MARIO ALL-STARS	R$ 49,00
SUPER MARIO KART	R$ 49,00
SUPER METROID	R$ 49,00
TETRIS & DR. MARIO	R$ 29,90

AVENTURA

A ILHA DA GARGANTA CORTADA	R$ 29,90
INCANTATION	R$ 39,00
SUPER STAR WARS	R$ 49,00
MAUI MALLARD	R$ 39,00
FÉRIAS ASSOMBRADAS	R$ 39,00
KIRBY SUPER STAR	R$ 49,00
LIGEIRINHO	R$ 39,00
PITFALL	R$ 39,00
SCOOBY-DOO MISTERY	R$ 49,00
SIM CITY	R$ 29,90

ESPORTE

NHL STANLEY CUP	R$ 29,90
FIFA SOCCER 97	R$ 49,00

SIMULAÇÃO

KYLE PETTY RACING	R$ 49,00
ROCK N' ROLL RACING	R$ 39,00

AÇÃO

DOOM	R$ 49,00
SPAWN	R$ 39,00

ou 1+9 de R$ 31,47

R$ 83,00

SNES

ACOMPANHA CARTUCHO SUPER MARIO WORLD

GAME BOY

AVENTURA

DONKEY KONG	R$ 19,90
DONKEY KONG LAND 2	R$ 39,00
KIRBY'S DREAM LAND	R$ 19,90
KIRBY'S DREAM LAND2	R$ 29,00
MEGA MAN 4	R$ 39,00
SUPER MARIO LAND 1	R$ 19,90
WARIO LAND	R$ 39,00
SUPER RC PRO AM	R$ 19,90
KILLER INSTINCT	R$ 39,00

ESPORTE

BART VS. JUGGERNAUTS	R$ 19,90
TOP RANK TENNIS	R$ 19,90

R$ 29,00

ACOMPANHA TETRIS

GAME BOY CLASSIC apenas R$ 99,00

GAME BOY POCKET apenas R$ 129,00

GAME BOY TRANSPARENTE (sem Tetris) apenas R$ 79,00

NINTENDO 64

FAÇA SEU PEDIDO ATÉ 30/09/97, E GANHE ESTE BRINDE ESPECIAL.*

LANÇAMENTO

R$ 129,00

LANÇAMENTO

R$ 129,00

LANÇAMENTO

R$ 129,00

LANÇAMENTO

R$ 129,00

R$ 129,00

R$ 129,00

R$ 99,00

R$ 99,00

CONTROLLER AVULSO

CORES: AMARELO, AZUL, VERDE, VERMELHO, PRETO E CINZA

R$ 59,00 (cada)

CARTUCHO DE MEMÓRIA R$ 35,00

SIMULAÇÃO

PILOTWINGS ..... R$ 129,00

AÇÃO

STAR WARS ..... R$ 129,00

NINTENDO 64

PAL-M, BIVOLT, MANUAL EM PORTUGUÊS, GARANTIA DE 1 ANO, ACOMPANHA 1 CONTROLLER

3x R$ 135,00 SEM JUROS

ou 1+9 de R$ 51,18

NOVO PREÇO

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

ENTREGA IMEDIATA

LIGUE JÁ: (011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo

Fabricado no Brasil.

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET http://www.dshop.com

Ofertas válidas exclusivo durante os estoques. Fotos não podem, para completar com cenas originais fornecidas no Brasil ou E.U.A. Pagamento dos cheques em 5x somente para cheques. Pagamento em cheques à prorrogação de vistos. Outros preços não para compra via Internet. Os nomes de terceiros mencionados são marcas registradas de seus respectivos detentores.

SUMÁRIO

JOGOS DESTA EDIÇÃO

SATURN

Hexen	52
Hyper 3D Pinball	26
Last Bronx	14
MK Trilogy	27
NBA Action '98	18
Salamander	29
Samurai RPG	28
Waku Waku 7	24

P.STATION

Ace Combat 2	58
Batman & Robin	15
Colony Wars	19
Fantastic Four	17
Final Fantasy Tactics	34
Super Formation Soccer '97	47
Pointers Point	35
Machine Hunter	32
Madden '98	16
Metal Gear Solid	16
Nuclear Strike	18
Resident Evil - The Director's Cut	15
Salamander	29
Samurai RPG	28
Star Wars: Masters of Teras Kasi	19
The King of Fighters '96	30
The Lost World: Jurassic Park	33
Time Crisis	31

NINTENDO 64

Banjo e Kazooie	15
Duke Nukem 64	16
Extreme G	16
GoldenEye 007	20
Hexen	52
Multi Racing Championship	46
Tetrisphere	23
Yuke! Yuke! Troublemakers	22

HYPER NEO GEO 64

Samurai Spirits	17

MEGA DRIVE

Toe Jam & Earl	64

SNES

Lost Vikings 2	36

MASTER SYSTEM

Street Fighter II	38

ARCADE

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	40
The King of Fighters '97	42

PC CD

Command & Conquer Red Alert Counterstrike	62

Ilustração de Capa: HECTOR GOMEZ

SUPER GAMEPOWER

PROMESSA EM 64 BITS

Yuke! Yuke! Troublemakers conquista a moçada do N64 (pág.22)

OS REIS DA LUTA ESTÃO DE VOLTA

The King of Fighters mantém a tradição de qualidade (pág.42)

RPG EM ALTA

Samurai Spirits (pág.28) sai para 3 consoles e Final Fantasy Tatics chega para P. Station (pág.34)

JOGO DOS SONHOS

The Lost World, novo game do time de Spielberg e cia., detona no P. Station (pág.33)

CIRCUITO ABERTO 12
Os brasileiros que fazem os jogos do Master

SUPERGP DICAS 48
Truques especiais para arrasar em Star Fox 64

PRÉ-ESTRÉIA 14
Last Bronx, Samurai Spirits 64 e um monte de novidades

DETONADOS 52
Os labirintos de Hexen (N64) e os tiros de Ace Combat 2

GOLPE FINAL 42
Aprenda 253 jeitos de bater em King 97

COMPUTER ZONE 62
As novas missões de Red Alert

ESPORTE TOTAL 46
O esperado Formation Soccer '97

FLASHBACK 64
Toe Jam e Earl, um dos grandes sucessos do Mega Drive

SUPER GP CARTAS

O verão chega mais cedo em 97. Pelo menos pra galera que é chegada na *SGP*. Pra saber porquê, basta dar uma olhadinha na página central desta edição. A loura preferida do Brasil (que Carla Perez nada!) mostra curvas capazes de esquentar qualquer urso polar. Bom, se depois disso você ainda estiver interessado em jogos, isso é o que não falta nesta edição. Dos sucessos da pancada, como King 97 e King 96 (P.Station), até os cerebrais RPGs Samurai Spirits (32 bits e Neo Geo) e Final Fantasy Tatics (P.Station). E tem mais: jogos com dicas pra valer, como o superbem cotado The Lost World (mais um para o P.Station), GoldenEye, Tetrisphere e Yuke! Yuke! Troublemakers (Nintendo 64), MK Trilogy e Waku Waku 7 (Saturn), Lost Vikings 2 (SNes), Toe Jam & Earl (Mega). Até o bom e velho Master não deixa de estar presente: comparece com a versão de Street Fighter II, feita pelo pessoal da Tec Toy. Você pode saber mais sobre isso na matéria do Circuito Aberto sobre os jogos feitos no Brasil. De resto, não deixem de espiar na Pré-Estréia o que vem por aí. Bom, agora dá licença que eu vou ver as fotos da Marjorie que eu censurei.

Até mais!

O CHEFE

BABY BETINHO

O troglodita tá que é só sorriso! Arrasou os trios novinhos em folha de The King of Fighters '97 e ainda relembrou a pancadaria do ano passado no P.Station

RECOMENDADOS

THE KING OF FIGHTERS '97
THE KING OF FIGHTERS '96
MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER
MK TRILOGY

MARJORIE BROS

Marjô descolou mais uma desculpa para se safar do trabalho: disse que precisava pegar um sol antes de posar para o pôster, e passou uma semana na praia, sem nem ligar pra dizer alô.

RECOMENDADOS

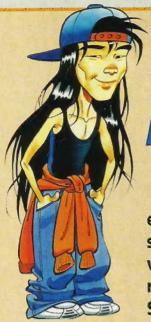
YUKE! YUKE! TROUBLEMAKERS
ACE COMBAT 2
SALAMANDER
MULTI RACING

LORD MATHIAS

O mês foi pra lá de variado para o Lord. Tiros e ação em Time Crisis, aventura em The Lost World... e, é claro, bola na área com Super Formation Soccer '97.

RECOMENDADOS

TIME CRISIS
THE LOST WORLD
FORMATION SOCCER '97
HYPER 3D PINBALL



AKIRA AGORA

Tem tanto avião caindo mundo afora que até na revista um deles sumiu. Na seção Detonado da edição número 41, sumiu uma foto da matéria sobre o jogo Gamera 2000 (P.Station). Seria a sexta foto da fase Neo Hong Kong, na página 60. Você pode conferi-la abaixo, à esquerda. Outras duas fotos da fase Dragon Fortress saíram com as legendas cortadas e republicamos para que você fique com o Detonado inteiro. Na página 40, na matéria sobre o Sonic Classics, as dicas descritas como de Sonic são de Sonic 2 e as de Sonic 2 são de Sonic. Ufa! Ainda tem mais: em Ace Combat 2 (pág. 30), na missão "low altitude surprise attack" mantenha a altitude de 180m e não de 1800m. Pra finalizar, uma dedada do Chefe: em Sky Target (pág. 26). Ele escreveu "pelos" em vez de "pela" Força Aérea Americana.

Destrua o míssil antes que ele se divida em vários outros

Espere os tiros da serpente chegarem perto e vá rápido para qualquer lado

Quando todas as naves passarem por você, solte Gamera para destruí-las

MARCELO KAMIKAZE

O japa trabalhou como gente grande este mês. Só lembrei que o cara existia quando o pôster da Marjô chegou. Com a loura nem Final Fantasy Tactics ou Samurai RPG podem competir.

RECOMENDADOS

FINAL FANTASY TACTICS
SAMURAI RPG
HEXEN
LOST VIKINGS 2

POUCAS E BOAS

Não se discute. A *SGP* é a mais completa revista de games do Brasil. Porém tenho uma reclamação. A seção de cartas é um espaço perdido. As cartas são tudo papo furado, coisas sem o menor interesse. Qual o meu interesse em saber se a Marjorie é velha, barriguda ou careca? Ou que fulano chegou aos 102% em Donkey Kong em 2 minutos? Seria mais proveitoso publicar dúvidas e dicas, papo furado não tá com nada. Se continuarem assim, vou comprar a outra revista, apesar de ser menos completa.

Fábio Gonçalves Dias
Ipanema, MG

Chefe: E aí Fábio, a sua também entra nessa de papo furado? Ou é coisa séria? Sobre a Marjorie, dê uma olhadinha no pôster.

Quanto ao SNes, acostume-se com os clássicos, pois as novidades vão pintar mesmo é no 64.

BILL GAMES

Jogadores e jogadoras, entre outras coisas, o Fábio Gonçalves Dias, que aparece no Poucas e Boas, reclama que os jogos de luta e violência estão dominando o mundo do videogame ("será que esqueceram das crianças?", diz ele). Pois bem, aproveitando o gancho do nosso mal-humorado leitor, vamos pensar um pouco neste mês sobre os gêneros preferidos dos gamemaníacos. Eu, particularmente, acho que os jogos de ação é que estão dominando a praia dos games. E você, man? Qual é a sua? São cinco opções para você indicar o seu gênero de jogo preferido: luta, ação, aventura, esportes e RPG. Será que realmente os jogos de luta estão com a bola toda? Espero vocês no site da ***SGP*** (www.sgp.com.br).

17 MIL ANIMAÇÕES DIFERENTES. SÓ FALTOU AQUELA AJEITADA DE CUECA DO GOLEIRO.

- Narração em inglês.
- 17.000 animações diferentes.
- Gráficos super-realistas.
- Movimentos perfeitos e com velocidade variável.
- Inteligência Artificial Intuitiva.
- Você pode criar seus próprios jogadores.
- Negociação de atletas entre times.

International Superstar Soccer 64 e Konami são marcas registradas da Konami Co. Ltd. © 1997 Konami Co. Ltd. Todos os direitos reservados. Nintendo 64 e o logo N são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc. Produto produzido na Zona Franca de Manaus.

É Nintendo.
Nintendo
Ou nada.
NINTENDO 64
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
KONAMI
Só Para
International Superstar Soccer 64.
O mais real dos jogos de futebol.

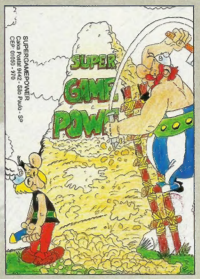
ARTE NO ENVELOPE

Entregar o prêmio - uma mochila do Nescau - é fácil. Difícil é pronunciar o nome do ganhador. Com um desenho do Dente de Sabre, O Márcio Yassushi Yagui, da capital paulista, faturou o prêmio do mês. Vai ter nome difícil assim lá em Santo Amaro, Márcio!

PREMIADO

Vitória pela persistência! O Márcio Yassushi Yagui, de São Paulo, capital, cercou a gente de todos os lados: mandou um pacote com 6 desenhos para a redação. O Dente de Sabre botou a dentadura pra brilhar e leva o prêmio do mês

Era tudo que o Obelix queria da vida! Fazer um menir para a SGP numa predreira lá em Maceió, Alagoas. Ia ser uma briga boa com o pessoal da região. Será que o Arthur Ribeiro Paredes pensou nisso?



As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

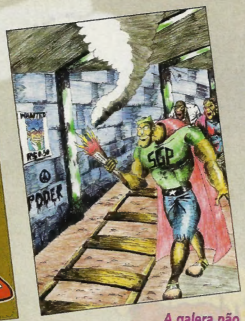
O Élcio Silva de Gamarros, de Apiaí, São Paulo, já devia gostar do Rambo e agora virou fã também do Turok

O Super Man do Daniel Nunes Portugal, de São Paulo, SP, saiu demais. Só faltou colorir o desenho Daniel! Você podia ter faturado, cara!

Diretamente da Mooca, SP, para o Brasil, o José Carlos Soares de Oliveira mostra o quanto está ansioso na espera pelo Mortal Kombat 4

COM A ENERGIA DE
A SUA ARTE FICA MA

Fanática pelo Sonic, a Andréa Amado de Cerqueira, gatinha de Niterói, RJ, 19 anos, caprichou na hora de pintar o seu ídolo



A galera não consegue parar de pensar no soberano Chefinho. O Daniel Andrioli Rasch, de Cangaçu, RS, ensaiou até uma revolta contra a figura do Chefe (comandada pelo Baby?)

O azar do Denis Alves Balabenute, de São Caetano, SP, foi mandar mais um desenho do Mario. Quase que ele leva o prêmio...

Uma figuraça, o Alessandro José Ferreira, da cidade de João Pinheiro, MG. Saca só o tipinho que ele arranjou: um cara que acha que o futuro é a caninha Tabajara Nº 2!!

Parece que o Vítor Galhardo Rosa, de Franca, SP, achou boas peças para combinar com a gravata vermelha do Chefe. A Marjô pede que ele mande o sapato e o lacinho pra redação!

Até lá na praia de Boa Viagem, no Recife, PE, o prestígio do Ken continua super em alta. O desenho é do Públio Dias Sobrinho

Cheio de conversa, o pernambucano Silvano Lima de Menezes, da cidade de Paulista, contou a maior história para justificar o amor dele pelo pessoal do YuYu Hakusho

Não tem essa de macho não! Para o Ricardo Depicoli Dias, de Campinas, SP, não tem macho que dê conta da força e da habilidade da Chun-li

NESCAU
AIS RADICAL.
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO

Marjorie Responde

Escrevo esta carta para declarar meu amor pela Marjorie Bros.

A frouxa luz da abalastrina lâmpada / Lambe voluptuosa os teus contornos... / Oh! Deixa-me aquecer teus pés divinos / Ao doudo afago dos meus lábios mornos. Castro Alves, - Adormecida (fragmento). Marjô, será que assim você me dá uma chance?

Sérgio Tavares Filho
Curitiba, PR

MB: ***Querido Sérgio, o Baby teve um inexplicável ataque histérico quando viu sua carta e deixou os versos mais fragmentados do que já estavam. Temo que, se eu lhe desse uma chance, seu corpo ficaria tal qual os versos. Por isso, querido, nosso amor é proibido.***

Queria dizer que onde moro a galera curte da minha cara porque sempre digo que você vai mandar uma foto sua para mim. Já que não posso ter você, mande sua imagem!!

Antônio Leite
Curitiba, PR

MB: ***Toninho, por enquanto a única imagem minha que você pode ter é essa, pois o Chefe não permite que eu mande fotos para meus amores...***

Lord Responde

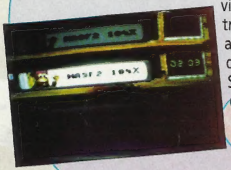
Ei, Lord! Na sua opinião quais as cinco melhores bandas nacionais?

Fininho
Rio de Janeiro, RJ

LM: ***Aí vai, Fininho. Paralamas, Cidade Negra, Titãs, Raimundos e Chico Science.***

ANIMAL!!

O Márcio Augusto Figueiredo vai entrar para a galeria de recordes de Donkey Kong Country 3 com mérito. O cara terminou o jogo com 104% e todas as moedas DK em 2h e 3min. Mas isso não foi o mais difícil. Complicado mesmo foi impedir seu irmão, que está fazendo uma força danada para bater seu recorde, de sabotar a memória do videogame. Fique tranquilo, Márcio: agora está documentado. Seu irmão vai ter de jogar pra valer para bater o recorde.



SUPER GP RESPONDE

Estou há quase 40 horas no primeiro CD de Final Fantasy VII. Como eu faço para abrir o cofre e tocar o piano?

Cassiano Guebara
Diadema, SP

MK: ***Anota aí, Cassiano. Para abrir o cofre gire 36 para a direita, 10 para a esquerda, 59 para a direita, 97 para a direita. Você deve fazer isso em 20 segundos. Depois de abrir o cofre você vai ter de enfrentar um monstro. Derrote o chefe e pegue tudo que estiver no cofre. Toque o piano que está na casa de Tifa usando o direcional e os quatro botões principais + L1 ou R1. Se você tiver mais dúvidas, Cassiano, não se preocupe. Assim que a versão americana der o ar de sua graça, a SGP vai preparar um superdetonado com todos os segredos do game.***

Preciso de uma ajuda na matéria sobre o Ultimate Mortal Kombat 3 do especial Golpe Final. Minha dúvida é a seguinte: na matéria vocês usam os botões SB, CA, RN, CB etc., quais botões do controle do SNes correspondem a esses comandos?

Rodrigo Gil Faria
Rio de Janeiro, RJ

BB: ***É o seguinte, Rodrigão. No seu controle X = SA; Y = SB; A = CA; B = CB; R = Block e L = RN. Agora você já pode detonar tudo e todos em Ultimate Mortal Kombat 3.***

Nosa Shock

Estou escrevendo para vocês porque gosto, amo, venero a **SGP**. Melhor que a **SGP** só revista de homens nus (e olhe lá, né, Marjorie?). Meus irmãos compram todas as edições. Bom, deixando isso de lado, quero parabenizá-los pelo trabalho. Sortudo deve ser o Chefe que, com tanto sucesso, deve estar sempre de carro novo.

Angela Kegler
Restinga Seca, RS

MB: *Pois é a mais pura verdade, Angela. A gente dá um duro danado pra revista continuar fazendo sucesso e quem anda de carro novo é o Chefe, que, ultimamente, só faz dar palpite na decoração. Quanto à revista de homem pelado, ainda sou mais a SGP.*

Gostaria de sugerir que vocês premiassem os leitores com um pôster todo mês. Que tal?

Maria Cristina Lucena
Surubiru, SP

MB: *Ótima idéia. Vai já pra minha lista de reinvindicações.*

Fórum mineiro

Galera, a mensagem abaixo está no Fórum da SGP na Internet, que está lotado de opiniões sobre os consoles, seus jogos e, principalmente, seu destino. Vá até a SGP virtual (www.sgp.com.br) e deixe seu recado pra moçada.

Pessoal, é o seguinte: eu tenho os três melhores videogames da atualidade, Saturn, P.Station e Nintendo 64. Posso dizer que sempre fui fanático e manjo um pouco do assunto. Na minha opinião, todos têm suas vantagens. O P.Station tem melhor estrutura para fazer jogos e por isso existem tantos games no mercado. O Saturn é ótimo, principalmente quando se vê a conversão dos jogos da SNK e dos games de arcade da Sega. O Nintendo 64 tem os jogos com os gráficos mais bonitos que eu já vi, mas tem um pequeno probleminha: todo console que se preza deve ter jogos da Capcom e da SNK...cadê? Está dito!

Marcel Soares
marcel2@mandic.com.br

São Bernardo do Campo, SP

CLASSIFICADOS

Vendo um **SNes** com **um controle** turbo, **cinco fitas** e cabo A/V. R$ 270,00. Tratar com Luciana, (011) 854-7178, Pirituba, São Paulo, SP.

Vendo **SNes** com **dois controles**, **sete fitas** e **dois controles turbo**. R$ 380,00. Ou troco por P.Station ou Saturn. Tratar com Ernani, (011) 950-2586, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** americano. R$ 400,00. Tratar com Reinaldo, (011)6955-7702, São Paulo, SP.

Vendo um **Saturn** com **dois controles** e um **CD**. R$ 530,00. Tratar com Marilene ou Raphael, (021) 702-4119, Rio de Janeiro, RJ.

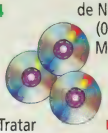
Vendo um **Saturn** com **quatro CDs**. R$ 450,00. Tratar com Rony, (011) 523-0548, São Paulo, SP.

Vendo um **P.Station** com **quatro CDs** e **dois controles**. R$ 270,00. Tratar com Renato, (013) 236-9807, Santos, SP.

Vendo um **SNes** com **13 fitas** e **dois controles**. R$ 225,00. Tratar com Ricardo, (011) 6422-4672, São Paulo, SP.

Vendo um **Saturn** com **dois controles** e **um CD**. R$ 300,00. Ou troco por um Nintendo 64 com um controle (pago a diferença). Tratar com Fábio, (011) 6911-4870, São Paulo, SP.

Vendo o **cartucho** Killer Instinct Gold. R$ 90,00. Ou troco por outro cartucho de Nintendo 64. Tratar com Marcell, (031) 333-0174, Belo Horizonte, MG.



Vendo um **SNes** com **17 fitas**, **um controle sem fio e um normal**. R$ 350,00. Ou troco por P.Station. Tratar com Henrique, (011) 7664-3642, São Bernardo do Campo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com **dois controles** e **uma fita**. R$ 249,00 (divido em três vezes). Ou troco por CD DEH 523 - PIONNER. Tratar com Luiz Ivan, (043) 742-1233, Bandeirantes, PR.

Troco o **CD** Olympic Soccer para **Saturn** por outro de meu interesse. Tratar com Rodrigo ou Rafael, (041) 278-0860, Curitiba, PR.

Vendo um **Neo CD** com **dois controles** e **cinco CDs**. R$ 480,00. Tratar com Rinaldo, (011) 7396-0985, Jundiaí, SP.

Vendo um **SNes** com **quatro fitas** e **três controles** (um turbo). R$ 200,00. Tratar com Sérgio, (011) 7920-1590, Barueri, SP.

Escreva sempre para Supergamepower, a melhor revista de games do planeta!! O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em SGP.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP - CEP 01050-970

A CENTRAL BRASIL DE GAMES

Quando os consoles de 16 bits chegaram, soterraram seus irmãos mais velhos, de oito bits. O Nintendinho foi completamente esquecido e virou história. O Master System teve melhor sorte: foi adotado pela Tec Toy, representante da Sega no Brasil, que passou a produzir o console e seus jogos.

FOTOS LUZ BITTAR/ANGULAR

Maurício Guerta, analista de software, e o equipamento usado para fazer um jogo de Master: um PC, uma TV, um console e um cartucho gravável

CONSOLE E JOGOS TIPO EXPORTAÇÃO

Hoje o Brasil é o único país que desenvolve os jogos e fabrica o Master. Tanto os games como o console são exportados para Portugal e Grécia. A equipe responsável pelos games, formada por três artistas e quatro analistas de software, faz quatro tipos de trabalho: adaptação, tradução, conversão e desenvolvimento completo. Na adaptação, pega-se um game já pronto, substitui-se os personagens e itens pelos que correspondem ao universo do personagem escolhido. Foi o que aconteceu em Mônica no Castelo dos Dragões, segundo game feito no Brasil, em 91 (o primeiro foi Phantasy Star, no mesmo ano). Na conversão, faz-se os ajustes para que um game do Mega, por exemplo, rode no Master. Contudo, o trabalho realizado numa conversão, adaptação ou tradução é fichinha quando comparado ao realizado no desenvolvimento completo de um jogo. No desenvolvimento, a primeira etapa é a procura de um personagem adequado. Depois de achá-lo, é preciso conhecer todos os detalhes de sua história. Só então os desenhistas, também responsáveis pela pesquisa e pelos testes do jogo, começam a definir os traços e movimentos do personagem e os cenários do jogo. À medida que os desenhos ficam prontos, o pessoal de software começa a montar o game. O primeiro jogo a passar por todo esse processo foi Férias Frustradas de Pica Pau, lançado em 96. "Quando a gente desenvolve um game do começo ao fim o prazer é maior", diz Edson Nakaya, assistente de desenvolvimento e desenhista. Ele já mandou bala em outro trabalho: Street Fighter II (veja a matéria na página 38). O game é uma mistura de conversão e desenvolvimento, já que os cenários e personagens foram aproveitados da versão para Mega. Os analistas expandiram a memória do cartucho de 4 para 8 MB, cresceram os personagens e adicionaram vozes digitalizadas - ingredientes nunca antes vistos num jogo para Master.

Edson Nakaya, desenhista, criando os movimentos de Bob Dog, do jogo TV Colosso

UMA NOVELA NO MUNDO DOS GAMES

A novela do M2 está longe de acabar, moçada. Depois de promover demonstrações do console rodando o jogo IMSA Racing, para 3DO (Circuito Aberto, ***SGP*** 40), a Matsushita Electric Industrial voltou atrás e deixou a 3DO Company na mão. De acordo com o presidente da empresa, Yoichi Morishita, o M2 não será uma máquina dedicada exclusivamente aos games. Morishita diz que, de agora em diante, a MEI pretende desenvolver uma plataforma que, usando a tecnologia do M2, possa desempenhar diversas funções, entre elas a de um console de videogame. Há quem diga que os games não estão nos planos da MEI e que o M2 vai rodar apenas aplicativos para negócios. Morishita nega os boatos e diz com todas as letras que os jogos vão ter espaço garantido. Depois de tanta confusão, o negócio é esperar pra ver qual será o próximo capítulo dessa novela que já dura dois anos.

IMSA Racing, jogo para 3DO escolhido para demonstrar o poder do M2

3DO COMPANY VENDE CONSOLE DE 32 BITS PARA A SAMSUNG

Nesse rolo do M2, quem levou a pior foi o 3DO, o primeiro console de 32 bits. Ou melhor, os proprietários do 3DO, que acreditavam que o acelerador ia ressuscitar o console. Assim que a MEI anunciou o cancelamento do M2, a 3DO Company cedeu seus direitos sobre o acelerador para a MEI, em troca do estoque comum às duas empresas. Alguns dias depois, a 3DO Company anunciou a venda do 3DO para a Samsung, que ainda não definiu qual destino dará ao console. Com isso, a 3DO vai se dedicar inteiramente aos jogos, como o próprio IMSA Racing, desenvolvido para o M2. Outros dois jogos feitos para o M2, Battle Sport e um game de beisebol, devem ser lançados quando o acelerador ficar pronto. Segundo Trip Hawkins, presidente da 3DO, os direitos sobre o M2 não tinham mais valor estratégico nem financeiro, já que agora a 3DO Company é uma softhouse.

Adeus ao SNes

Donkey Kong em nova versão só para 64 bits. A Nintendo prepara uma versão do já clássico jogo de aventura para rodar no disk drive do seu N64, que deve sair no primeiro semestre do ano que vem no Japão. A galera dos 16 bits terá de contentar-se com uma reunião dos três primeiros jogos da macacada em um cartucho só, prevista para o final deste ano pelo pessoal da Gradiente Entertainment, representante da Nintendo no Brasil.

Mais jogo e menos grana

Certamente você já reparou que os jogos feitos pela Nintendo para o N64 são mais baratos que os feitos por outras empresas. Isso porque a Nintendo cobra uma boa grana para produzir os cartuchos. A Big N promete mudar essa história. Peter Main, vice-presidente da empresa, anunciou um pequeno corte no valor cobrado, que deve baixar o preço ao consumidor para US$ 70. O Rumble Pack, antes vendido com Star Fox 64, agora também será vendido em separado. O preço nos EUA é de US$ 19,95.

Acordo estratégico

A Electronic Arts resolveu investir em jogos de estratégia e já firmou um acordo com a Maxis para a distribuição de Sim City 3000, que deve ser lançado em dezembro. Com o acordo, a EA fortalece sua linha de jogos para PC e a Maxis ganha uma estrutura mais forte para distribuição.

Novo esquema para Virtua

Antes que você canse de Virtua Fighter 3, o jogo vai estar de cara nova. A Sega está desenvolvendo Virtua Fighter 3 Team Battle, novo título baseado em VF3. Com as mudanças, vai ser possível jogar em times, como em The King of Fighters. O game terá ainda novos golpes e movimentos e estágios maiores, entre outros lances ainda não divulgados. A data para lançamento ainda não é certa.

PRÉ ESTRÉIA

Como sempre, o 2º semestre começa recheado de novidades. Samurai Spirits sai mostrando a força do 64 bits da SNK. O Nintendo 64 prepara nova geração de mascotes. O Saturn e o P.Station entram na luta com Last Bronx e o novo Star Wars

LAST BRONX

SEGA
luta
SATURN

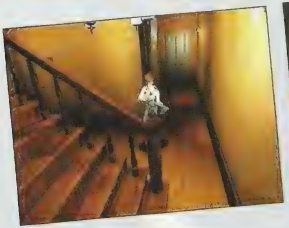
O pau vai quebrar em Tóquio! **Last Bronx**, o jogo mais aguardado para Saturn depois de **Virtua Fighter 3**, vai trazer mais porrada para o console. Os lutadores são barra pesada, ninguém menos que oito líderes das gangues mais violentas do Japão. Mas se você está pensando que vai ser só briga de rua, enganou-se. Cada lutador possui diversos golpes bem estilizados e armas sofisticadas, como espadas e outros equipamentos ninja. Para aumentar ainda mais a brutalidade, todos eles dispõem de vários special moves e combos arrasadores que rolam num selvagem ambiente 3D. Apenas uma dúvida fica no ar: sendo desenvolvido pelo mesmo time das séries Virtua Fighter e Fighting Vipers, porque será que **Last Bronx** tem uma música tão pouco atraente? Será que o pessoal da Sega não é muito chegado na galera do Bronx?

Disponível em outubro

RESIDENT EVIL - THE DIRECTOR'S CUT

CAPCOM
ação
P.STATION

Para amenizar a espera da sequência de **Resident Evil**, a Capcom está lançando **Resident Evil: The Director's Cut**. Trata-se de uma edição especial com dois cds contendo três jogos: as versões originais americana e japonesa (quase iguais), a versão do diretor - a que vale o título do jogo - e um demo de **Resident Evil 2**. A The Director's Cut traz novos ângulos de câmera, mais monstros e mais violência. O visual e a jogabilidade continuam iguais, mas algumas surpresas devem rolar. Boa pedida para quem quer ter duas opções de Resident Evil e conhecer os primeiros movimentos de **Resident Evil 2**.



Disponível em setembro

BATMAN E ROBIN

ACCLAIM
ação
P.STATION

Depois do relativo fracasso de **Batman Forever** e **Batman Forever: The Arcade Game**, parece que a Acclaim finalmente acertou no alvo. Totalmente diferente desses dois jogos, **Batman e Robin** é bem mais legal! O mérito vai para a nova jogabilidade, no estilo do já clássico **Resident Evil**. Acompanhando o filme, você controla o Batman, o Robin e até a Batgirl, e vai ter de acabar com a alegria dos vilões Mr.Freeze e Poison Ivy.

Disponível em novembro

BANJO E KAZOOIE

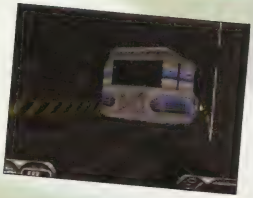
RARE
ação/aventura
NINTENDO 64

Banjo e Kazooie é a nova dupla que vai tomar conta do N64! Nesse ação/aventura você vai controlar um deles de cada vez pelos 16 mundos. Banjo é um urso que precisa salvar sua namorada e Kazzoie é um pássaro de crista vermelha, companheiro inseparável de Banjo. Cada um tem suas próprias qualidades e golpes, mas juntos eles somam 24 special moves. A jogabilidade é bem parecida com a de **Super Mario 64**, mas Banjo e Kazooie são carismáticos o suficiente para conquistar seus próprios fãs.

Disponível no segundo semestre de 97

DUKE NUKEM 64

GT INTERACTIVE
ação/tiro
NINTENDO 64



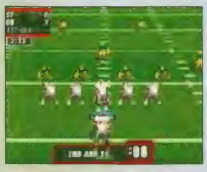
Seguindo os rastros de **Doom**, **Duke Nukem** é outro sucesso do PC que ganha espaço nos consoles. A versão para o N64 vem com algumas modificações, como o modo para até quatro jogadores simultâneos. Os gráficos são bem mais limpos e a movimentação mais suave. Mas fique tranquilo, as gatas do striptease continuam lá.

Sem data prevista de lançamento

MADDEN '98

EA SPORTS
esporte
P.STATION

A EA Sports, sempre adiantada, vai surpreender com esse novo futebol americano. Dessa vez ela caprichou no realismo e nas animações. Além disso, você vai dar uma de cartola e poder negociar os salários e criar um time com qualquer jogador da NFL.



Disponível em setembro

METAL GEAR SOLID

KONAMI
tiro
P.STATION

Na E3 deste ano a Konami impressionou todo mundo com algumas imagens do seu novo game. Só agora sabemos que a surpresa era **Metal Gear Solid**, nova versão do clássico Metal Gear para NES. Bem que o herói Solid Snake merecia uma nova versão para os 32 bits.

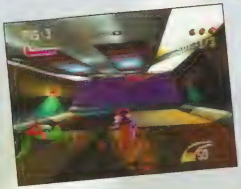
Disponível no primeiro semestre de 98

EXTREME G

PROBE
corrida
NINTENDO 64

Em **Extreme G**, você vai pilotar diversos veículos futuristas e liberar a adrenalina em pistas dignas de uma montanha russa. Bem parecido com **Wipe Out**, para o P.Station, EG só difere nas armas que, são bem mais potentes. O destaque vai para o modo multiplayer, para até quatro jogadores.

Disponível em novembro



SAMURAI SPIRITS

SNK
luta
NEO GEO 64

A SNK está com a corda toda com seu novo arcade. E o jogo mais esperado é **Samurai Spirits**, conhecido como **Samurai Shodown** nos EUA. Com o novo ambiente, os samurais da SNK ganharam mais

liberdade de movimentos. Existe o botão de corrida, com ele você pode ir para qualquer parte do cenário. Mas não abuse, senão o lutador cansa e fica vulnerável. Dublês foram contratados para fazer todos os movimentos. Há novos personagens como a ninja Shiki e Hanma Yagyu. Prepare seu espírito de samurai!!!!

Já disponível

FANTASTIC FOUR

ACCLAIM
ação
P.STATION

Esse é pra quem gosta de porrada no velho estilo! O Quarteto Fantástico chega ao P.Station com uma aventura em side-scrolling, lembrando o

clássico **Final Fight**. Esse quarteto parada dura é formado pelo Sr. Fantástico, Tocha Humana, Mulher Invisível e o Coisa. A Acclaim reuniu arquiinimigos de várias histórias como vilões, mas o desafio final fica por conta do Doctor Doom.

Disponível no segundo semestre de 97

HOT Import's Point

A HOT POINT ENTRA NO MERCADO PARA AQUECER A CONCORRÊNCIA

E CHEGAMOS COM NOVIDADES

AGORA VOCÊ PODE PAGAR SUA MERCADORIA AO RECEBER.
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

SEDEX E MERCADORIA A COBRAR

Consulte-nos sobre Outras Formas de Pagamento

ATENÇÃO

TODOS OS MESES SORTEAREMOS UM BRINDE ENTRE OS CLIENTES QUE COMPRAREM ACIMA DE R$ 100,00 LIGUE E SAIBA QUAL SERÁ O PRÊMIO DESTE MÊS.

FONE/FAX: (011) 6951-6462

FONE (011) 6982-0567

Hot Point Import's
Comércio e Representação de Games
Eletro-Eletrônicos, Celulares e Acessórios, Informática
Importados em geral

Rua Soldado José Vivanco Solano, 247-F
CEP 02144-040 - Pq. Novo Mundo
São Paulo - SP

NUCLEAR STRIKE

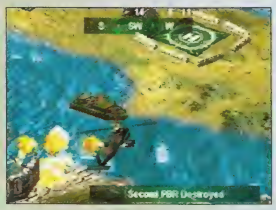
ELECTRONIC ARTS

ação

P.STATION

Desta vez a ação de Nuclear Strike vai ser no sudeste da Ásia, onde um psicopata roubou uma arma nuclear e ameaça usá-la. Cabe a você detê-lo! Algumas inovações tornaram esse jogo o melhor da série. A ação não está mais restrita a um combate aéreo. Você vai poder escolher entre 10 veículos como um tanque, dois aviões, dois helicópteros e outros. Além dessas novidades, outro destaque desta série foi melhorado: as explosões! Elas estão mais arrasadoras do que nunca. As missões também foram melhoradas. Agora elas estão mais dinâmicas e vão obrigá-lo a pensar mais rápido do que nunca. O caminho para salvar o mundo dessa ameaça é planejar muito bem que estratégias usar e ficar esperto.

Disponível em setembro



NBA ACTION '98

SEGA SPORTS

basquete

SATURN

NBA Action '98 segue o caminho de seus antecessores, só que com inovações. Novos ângulos de câmera e gráficos juntam-se à extensa lista de times da conferência leste e oeste. Você pode criar jogadores e trocá-los de time. Imagine só escalar o Jordan em qualquer equipe!

Disponível em outubro

CONKER'S QUEST

RARE

aventura

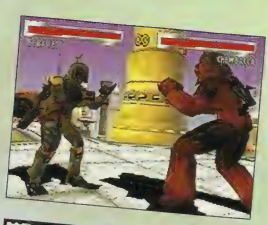
NINTENDO 64

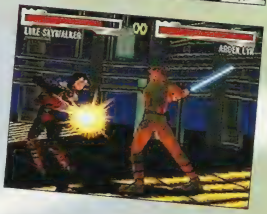
Além de **Banjo e Kazooie**, outra dupla também vai estrear no N64. Trata-se de Conker e Beri. Assim como a série Donkey Kong Country, também da Rare, você vai controlar esses dois personagens, um de cada vez, solucionando quebra-cabeças, passando por obstáculos e derrotando inimigos. Os gráficos estão demais. São tantos os detalhes que os personagens chegam a apontar os esconderijos que você esqueceu de passar e mudam de expressão facial conforme a situação.

Disponível em dezembro

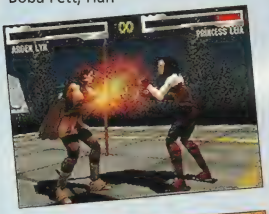
STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

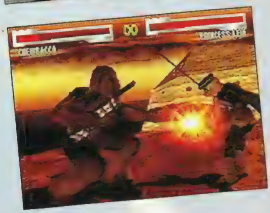
LUCASARTS
luta
P.STATION





Demorou, mas aconteceu! Agora você vai poder descobrir qual lado da força é o mais forte. Para isso, você vai poder usar 9 personagens bem conhecidos da Aliança Rebelde e do Império, como Luke Skywalker, Boba Fett, Han





Solo, Chewbacca, a princesa Leia, Bosh, o caçador de recompensas e alguns personagens secretos. Os cenários variam de uma pequena vila até o planeta de gelo Hoth. O visual das lutas não é problema para a LucasArts. Além de personagens capturados, eles também usaram desenhos feitos à mão para dar maior variedade às reações dos lutadores. O resultado foi um ótimo jogo de luta, com muito realismo e um tema campeão de bilheteria.

Disponível em dezembro

COLONY WARS

PSYGNOSIS
tiro
P.STATION

No meio de uma guerra civil, você vai ter de usar suas habilidades de piloto para libertar as massas oprimidas. Para isso, você vai poder escolher entre seis tipos de veículos de última geração carregados até a boca com superarmas e passar por 60 complicadas missões. **Colony Wars** é um dos melhores jogos de tiro espacial do momento.

Disponível no final de 97

AQUI VOCÊ DETONA !!

Compra, Venda & Troca

CARTUCHOS
ACESSÓRIOS
CONSOLES
CD'S

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Também atendemos Revenda!!
entregamos VIA SEDEX para todo Brasil

BITS & GAMES
Av. Andrômeda, 1629- Jd. Satélite
São José dos Campos SP
CEP 12230-000

(012) 337-2030
(012) 322-7097
Facilitamos o Pagamento e aceitamos Cartões de Crédito!!

GoldenEye 007

Direto dos USA — *Da GamePro*

O agente secreto 007 já chega ao Nintendo 64 com pinta de campeão. Com uma jogabilidade animal e muita ação, **GoldenEye** veio para surpreender todo mundo como o melhor jogo do gênero. No modo para um jogador, você vai encarnar James Bond em primeira pessoa e combater terroristas em 18 missões ultra-secretas, como no filme. De cara você já vai ficar espantado com a violência e os detalhes do game. Nada foi esquecido, desde os furos de bala nas paredes, que nunca desaparecem, até o sangue que escorre dos cadáveres. Os níveis de dificuldade proporcionam diferentes tipos de missões, que variam do resgate de reféns até colocar um rastreador num helicóptero inimigo. Outra diversão em **GoldenEye** são os death matches para até quatro jogadores. Neles, você vai poder escolher entre alguns personagens do filme para jogar com os amigos em modos "cada um por si", "dois contra dois", "três contra um", uma espécie de jogo de pegar a bandeira e, ainda, um game com o tema de outro filme da série: O Homem da Pistola Dourada. É você quem escolhe as fases e espalha as armas por elas. A trilha sonora ganhou um ar sinistro e de suspense ideal para o jogo, por isso é bom jogar com o som bem alto. Sentir a emoção de ser James Bond, controlando todos os seus apetrechos, é o sonho de qualquer maníaco por 007. **GoldenEye** é a experiência mais próxima do real que se pode imaginar. E, agora, vá jogar!

fim

DICA: depois de escapar da prisão usando seu relógio magnético, você precisa proteger a Natalya a todo custo. Siga em frente o mais rápido que conseguir. Se começar um tiroteio, é possível que ela seja atingida

DICA: em lugares fechados, use a pistola para matar os inimigos. Qualquer explosão pode atrair mais uma leva deles

GOLDENEYE 007

1 Jogador
Bateria

NINTENDO 64
NINTENDO
ação

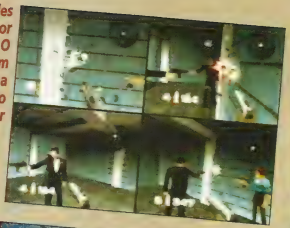
FUN FACTOR 5

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

DICA: no modo para quatro jogadores, coloque minas no topo das armas para surpreender os oponentes

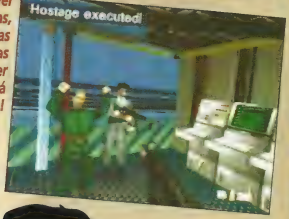
DICA: no spy game não existe nenhuma tática, apenas atire nas costas dos inimgos antes que eles atirem em você

DICA: atire nas paredes das fases para saber por onde você já passou. O jogo não dispõe de um mapa, então essa é a única maneira para não se perder



DICA: quando estiver dentro do tanque, use os mísseis para destruir os carros. Se passar por cima deles, você vai perder vida

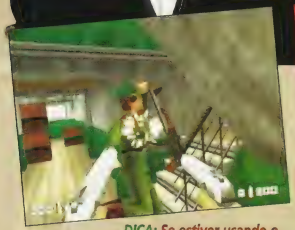
DICA: quando estiver resgatando os reféns, mate os guardas assim que entrar nas salas. Qualquer vacilo e o refém já era!



DICA: se os inimigos estiverem escondidos atrás de engradados, exploda-os para os caras voarem junto pelos ares

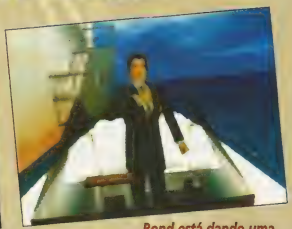
DICA: use o rifle de franco-atirador para matar os inimigos distraídos em lugares altos

007 tem licença para matar e a melhor maneira de usá-la é contra seus amigos no modo para quatro jogadores



DICA: Se estiver usando o Rumble Pak, quando o 007 for atingido ele vai apenas sacudir

Ian Fleming o criador de James Bond iria ficar orgulhoso desse jogo!



Bond está dando uma descansada depois de suar o terno para passar de fase

Por Marjorie Bros

YUKE! YUKE! TROUBLE MAKERS

Epa, o professor Campbell foi sequestrado. E a Marina, personagem principal de *Yuke! Yuke! Troublemakers*, vai ter de correr muito para salvar seu chefe. Como eu estou por dentro dessa coisa de sequestro, o meu Chefe me mandou cuidar do assunto. E eu dei conta do recado, é claro. O jogo - o segundo 2D para Nintendo 64 - é pura ação. Mas nada de armas de fogo, ou mesmo de armas brancas, como facas. Marina pega itens pelo caminho, sacode um pouquinho e arremessa o que aparecer nos inimigos. Marina não soca ninguém, mas seus amigos têm até golpes especiais. Como nos jogos do Mario, você precisa coletar estrelas para passar de fase. Para consegui-las, leve os robôs pequenos para suas famílias, vença as corridas e dê aulas de matemática. Não deixe de conversar com os robôs que falam, identificados por um balãozinho. fim

DICA: procure os filhos para ela e coloque-os dentro da casa. A estrela vai aparecer na tela

DICA: a bola que fica pulando se transformará em robô. Ele vai ajudá-lo. Para isso, segure a bola e bote o direcional duas vezes para baixo

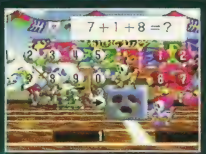
DICA: a abelha quer acabar com você, para acertá-la segure em sua cabeça e atire-a para baixo

DICA: aperte L ou R para falar com o velho. Ele vai dar uma bomba para você

DICA: para andar com ele, aperte duas vezes para frente. Faça isso várias vezes

DICA: pegue a bomba que ganhou do velho e jogue-a nos quadrados vermelhos para pegar a estrela

DICA: acabando com todos os robôs, as jóias sobem para você pegar



DICA: para vencer os robôs, você vai ter de mostrar que é bom de matemática

YUKE! YUKE! TROUBLEMAKERS

1 Jogador
Bateria

NINTENDO 64
TREASURE/ENIX
ação

FUN FACTOR 5

GRÁFICO	4
SOM	5
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

DICA: agora acerte a cabeça do dragão maior. Defenda-se dos seus golpes socando-os

DICA: a corrida de obstáculos é mais um dos desafios. É obrigatório vencer para seguir em frente. Use sempre o botão C

Por Marcelo Kamikaze

TETRISPHERE

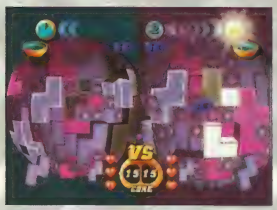
Apesar de simples, **Tetris** sempre foi um bom jogo e um ótimo passatempo. O pessoal da Nintendo percebeu isso e resolveu dar nova cara a esse clássico. Em **Tetrisphere** as peças caem em todos os sentidos em uma esfera tridimensional. Os jogadores podem rodar a esfera e as peças em todas as direções para preencher os espaços. Para eliminar as seções já existentes, os jogadores devem encaixar novas peças, formando combinações e combos. Quanto maior o número de combos, maior os bônus. Com os combos você consegue itens mágicos como bombas e imãs, que removem peças da sua esfera. O desafio está bem maior. Não basta ser craque no antigo **Tetris** para detonar nesta versão. O único vacilo da Nintendo foi a musiquinha eletrônica bem chata, que não ajuda a concentração. fim

DICA: não se confunda com a luz branca, certifique-se de que você pegou as pedras cinzas pequenas do miolo para vencer

DICA: fique esperto com os itens mágicos que aparecem no canto inferior direito. Use-os assim que pegá-los!

DICA: desça devagar os blocos e mexa-os embaixo da primeira camada para destravar os combos

DICA: se você começar um combo com as pedras brilhantes, as peças que estão sendo removidas vão ficar mais lentas, dando chance de você adicionar outras peças



DICA: no modo para dois jogadores, os combos são a melhor tática. Prepare-os com calma e surpreenda o seu oponente

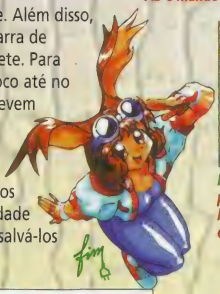
DICA: crie blocos com o botão B. Às vezes isso é mais rápido do que eliminar os blocos já existentes, além de aumentar seus bônus

DICA: gaste pelo menos uns 10 minutinhos no modo de treinamento para ter um desempenho melhor na hora H

WAKU WAKU 7

Por Baby Betinho

O único jogo com tanta gente- ou bicho- esquisito que eu vi antes de **Waku Waku 7** foi **Clayfighter**. Os caras são meio estranhos, mas são bons de briga e a pancadaria rola solta. E fácil. Todos os movimentos simples podem ser transformados em especiais, bastando para isso usar os dois botões de soco ou chute, de acordo com o golpe. Além disso, você pode usar a barra de super, que vai até sete. Para enchê-la vale dar soco até no ar, mas os botões devem ser pressionados rápido. Cuidado ao escolher o lutador. Alguns são tão lentos que nem a simplicidade dos especiais pode salvá-los de uma bela surra.

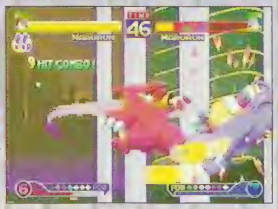


fim

DICA: cuidado com as garotas que estão no fundo da tela, elas também atacam você

DICA: de todos os especiais, o de Tesse é o mais forte. Faça ↓↓ AB ou XY

DICA: Maruru é o personagem mais lento. Esse é seu especial: →↓↘ XY



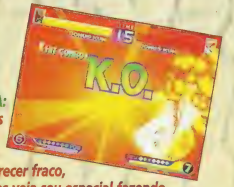
DICA: esse é o super shoryuken de Slash →↓↘ XY

DICA: bomba é com o Politank. Aperte ↓↓ AB e mande seu adversário pelos ares

DICA: Rai é um lutador forte. Seu movimento especial é →←↓ → AB

DICA: ↓↓ AB é o movimento para Fernandeath. Mas ele é lento e seus golpes tiram pouca energia

DICA: faça ↓↓← AB para a giratória de Arina ficar muito mais forte



DICA: Bonus Kün pode parecer fraco, mas veja seu especial fazendo →←↙↓↘→ XY. Um ótimo ataque

WAKU WAKU 7

10 Fases
Continue

SATURN
SUNSOFT
luta

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	3
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3

NO DIA DAS CRIANÇAS, COMPRE UM PRESENTE E GANHE OUTRO

• PLAYSTATION • 2x R$ 199,00 OU 1+9x 30,30

• JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada): •

AÇÃO: Resident Evil, Tomb Raiders, The Lost World, ID4: Independence Day, Mega Man 8, Xevious 3D/G, MDK;
AVENTURA: Hercules (Disney), Swagman;
ESPORTE: FIFA Soccer '97, Goal Storm '97, NBA Live '97;
ESTRATÉGIA: Warcraft 2: The Dark Saga;
LUTA: Marvel Super Heroes, Street Fighter Alpha 2, Soul Blade, Mortal Kombat Trilogy, Tekken 2, King of Fighters '95, Dynasty Warriors, WCW vs The World, Samurai Shodown 3;
RPG: Wild Arms, Magic The Gathering, Ogre Battle: The March For The Black Queen;
SIMULAÇÃO: The Need For Speed 2, Formula One, Rage Racer, Jet Moto, Rally Cross, Namco Museum Vol 4.; e muitos outros.

• SATURN • 2x R$ 195,00 OU 1+9x 49,29

• JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada): •

AÇÃO: Mega Man X4, Die Hard Arcade, Duke Nukem 3D, Virtua Cop 2 c/ Arma [R$114.90], ID4: Independence Day, Atari's Greatest Hits, Mega Man 8, Tomb Raiders;
AVENTURA: Nights c/ Controle 3D [R$114.90], Sonic 3D Blast;
ESPORTE: Worldwide Soccer 97, FIFA Soccer '97, NBA Live '97;
ESTRATÉGIA: Warcraft 2: The Dark Saga;
LUTA: Marvel Super Heroes, Mortal Kombat Trilogy, Street Fighter Alpha 2, Fighters Megamix, Virtua Fighter Kids;
RPG: Albert Odyssey, Magic: The Gathering, Shining The Holy Ark;
SIMULAÇÃO: Daytona USA Champ, Battle Sport, Manx TT (Moto); e muitos outros.

INCLUI GRÁTIS:
3 GAME PACK
- Virtua Fighter 2
- Virtua Cop
- Daytona USA

QUALQUER PEDIDO GANHA UM "KIT GAMER" EXCLUSIVO

• NOVIDADES PSX •

R$ 89,90 cada

AÇÃO:
Resident Evil Director's Cut
Time Crisis c/ Arma [R$139.90]
AVENTURA:
Mortal Kombat Mythologies
LUTA:
Star Wars: Masters Teras Kasi
RPG:
Final Fantasy 7
Odd World: Abe's Oddysee
SIMULAÇÃO:
Ace Combat 2
CART Indy Car World Series
Formula One 97
Nascar Racing 98

• NOVIDADES SAT •

AÇÃO:
Bomberman
Mega Man X4
Resident Evil
The Lost World
AVENTURA:
Sonic Jam
ESPORTE:
FIFA World Cup 98
NBA Live 98
LUTA:
Street Fighter 2 Collection
SIMULAÇÃO:
Sega Ages (After Burner 2)
Sky Target

R$ 89,90 cada

TEMOS TODOS OS ACESSÓRIOS 32 BITS, ORIGINAIS E DA INTERACT

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

32 bits

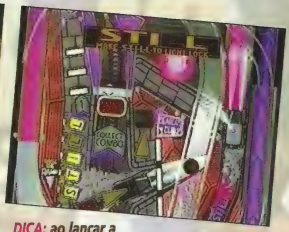
DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

Por Lord Mathias

Hyper 3-D Pinball

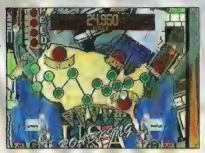
DICA: nessa mesa abuse das rampas para ganhar muitos pontos



DICA: ao lançar a bola ela vai entrar direto no local Multiball. Acerte várias vezes para acionar o sistema Multiball

Hyper 3D Pinball traz a última geração de mesas de pinball dos fliperamas para o Saturn. Existem seis mesas, algumas mais simples e outras mais complexas, com maior nível de dificuldade. Até quatro pessoas podem jogar na mesma mesa. É só selecionar o jogo para quatro pessoas. Cada um joga uma bola. Como nas máquinas mais recentes de pinball, **Hyper 3D** possui o sistema vídeo mode. Nesse sistema, você participa de um game, com objetivo e tudo mais, que rola na tela em que ficam os pontos. Dependendo do lugar para onde você manda a bola, aparecem animações de tela. A velocidade é ótima e o game não perde em realidade para nenhum fliperama de verdade. Isso somado ao som e aos gráficos fazem de **Hyper 3D** um ótimo divertimento.

fim



DICA: acerte a bola no local subway e você vai ter várias opções de pontos

DICA: lance a bola no subway para fazer aparecer uma animação especial

HYPER 3-D PINBALL

1/4 Jogadores

SATURN
NMS/VIRGIN
Pinball

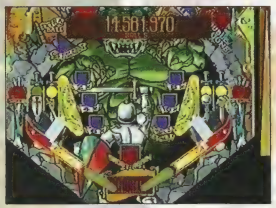
FUN FACTOR 5

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

DICA: se você balançar muito o jogo também dá tilt, como nas máquinas de fliperama de verdade

DICA: no sistema Multiball a visão da mesa é esta. Para continuar jogando aqui, segure no mínimo duas bolas na mesa

DICA: aqui você pode balançar a máquina. Para isso, aperte X ou Y



DICA: a mesa Monster é a mais difícil. Tente segurar a bola nos flipers

Por Baby Betinho

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Os donos de Saturn podem respirar aliviados, pois finalmente chegou *MK Trilogy* com toda a fúria da série. Todos os lutadores estão presentes e você ainda vai conhecer alguns inéditos. Novos combos foram adicionados, com uma nova dinâmica nos movimentos para dar maior qualidade e velocidade na jogabilidade. Outro destaque é o Aggressor Meter, que a cada golpe vai aumentando. Quando enche, seu lutador se move mais rápido e causa mais danos. Além de todas essas inovações, *MK Trilogy* é o único que tem brutalities. Apesar de tudo isso, o jogo tem um problema: a demora na recuperação dos bloqueios. Defeitos à parte, *MK Trilogy* é o jogo definitivo da série. Para se ter em casa! fim

DICA: para dar o Hat Throw de Kung Lao, aperte ↔ SB

DICA: para conseguir uma vantagem logo de cara com Johnny Cage, corra em direção ao oponente e use o SB ainda segurando o botão de corrida

Os Comandos

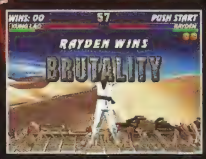
SA - soco alto	**CB** - chute baixo
SB - soco baixo	**BL** - bloqueio
CA - chute alto	**RN** - corrida

DICA: o Brutality de Ermac é poderoso, mas decepcionante se não for executado corretamente. Para usá-lo, aperte SA, SA, SB, BL, CA, CB, BL, SA, SB, CB e CA

DICA: para surpreender os oponentes com o Smoke, use o Teleport Uppercut apertando →→ + CB. Esse golpe também funciona bem no ar

DICA: o Motaro agora possui um Teleport. Aperte para baixo e, em seguida, para cima. Esse movimento permite que você contra-ataque oponentes rápidos

DICA: a Fireball de Kabal é eficiente no ar e no chão. Aperte ←← + SA



DICA: para dar o Brutality de Rayden, aperte SA, SA, SA, SA, BL, CA, CA, SB, SA, SA e SA

MK TRILOGY

2 Jogadores
Continue

SATURN
MIDWAY
luta

FUN FACTOR 5

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

Por Marcelo Kamikaze

SAMURAI Spirits RPG

Samurai Spirits RPG é o primeiro RPG feito pela SNK. A estréia não poderia ter mais pompa: o game vai rodar no P.Station, no Saturn e, claro, no Neo Geo CD. Para jogar, você escolhe entre seis caras principais: Haomaru, Genjuro, Nakoruru, Ukyo, Galford e Cham Cham. A história varia de acordo com o personagem escolhido. São dois capítulos. No primeiro, você enfrenta Shiro Amakusa Tokisada, último mestre de **Samurai Shodown I.** No segundo, a inimiga é Mizuki Rashojin, mestre de **Samurai II**. O game, um RPG bem básico, é para principiantes. Mas mesmo os jogadores experientes vão curtir o bem construído mundo de Samurai Shodown.

fim

Aqui estão as primeiras etapas do jogo para Genjuro Kibagami. No geral, a mesma estratégia funciona com os outros lutadores.

Cidade de Edo
(uma grande cidade logo ao sul)

Vá para a casa de Jubei e fale com todos. Vá para a casa do lado esquerdo e ache Hakudo. Enfrente Jyashinseki, a pedra do mal e ganhe um passe. Siga para oeste e passe pelo "pedágio".

Dojo de Nicotin

Depois da conversa vá para os fundos. Lá você encontrará Amakusa e vai tomar um couro dele.

DICA: execute os comandos com rapidez e causará mais danos aos inimigos. Se apertar o botão A quando for atacado aumentam suas chances de escapar do golpe

Cidade de Edo

A passagem para o norte está liberada. Entre no poço para encontrar o castelo de Edo inverso. O mestre do pedaço é Ushiwakamaru. Como o elemento do Genjuro é o mal, não há muitas dificuldades. Volte à casa de Jubei e ele lhe entregará outro passe. Fale com o capitão do navio. Ele vai pedir que você ache uma pessoa. Ele está na parte norte. Vá para lá e entre na segunda casa de cima a partir da esquerda. Depois entre na casa mais à direita. Siga para o navio.

DICA: na parte norte há lojas de equipamentos e um lugar onde o level de sua espada aumenta

DICA: na casa de Jubei você pode treinar. Se vencê-lo, vai ganhar o fatal de Genjuro

Monte Fuji

Atravesse a floresta até achar o sacerdote. Enfrente-o e à árvore junto. No topo da montanha há um lugar para treinar suas habilidades. Vencendo você ganha mais força. Na casinha ache Jubei e derrote Sankaidoushi. Ele não resiste ao vento. Use o item que faz mudar o elemento da espada.

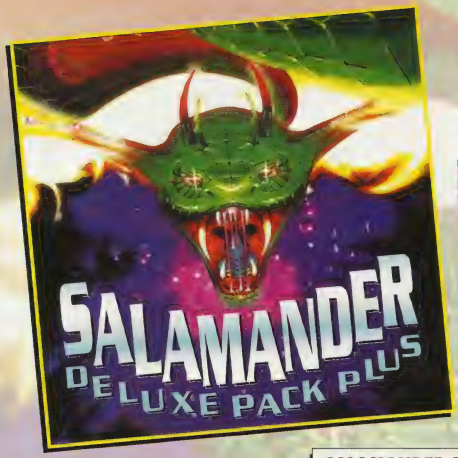
SAMURAI SPIRITS RPG

1 Jogador
Bateria

32 BITS/NEO CD
SNK/FUJI TV
RPG

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3



SALAMANDER DELUXE PACK

6 Fases
2 Jogadores
Continue

SATURN/P.STATION
KONAMI
tiro

FUN FACTOR 4

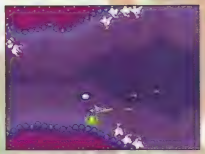
GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3

Por Lord Mathias

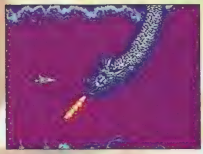
A Konami põe na roda mais uma coletânea. Depois de **Gradius** e **Paroudius**, **Salamander** ganha sua versão Deluxe Pack. O CD, feito sob medida para fãs de jogos de tiro, traz os três jogos da série. O primeiro deles é **Salamander**, lançado em 1986. O game tem fases com jogabilidade vertical e horizontal. Até duas pessoas podem jogar ao mesmo tempo. **Life Force**, de 87, é o segundo jogo. Nele já aparecem as cápsulas de itens, marca registrada da Konami. O melhor deles é **Salamander 2**. O jogo usa o mesmo sistema de itens que consagrou o primeiro game da série e apresenta gráficos perfeitos. Se você conhece e gosta dos jogos, não dá para perder. Agora, se você não conhece **Salamander**, nunca houve uma oportunidade tão boa para isso. Palavra de Lord.

fim

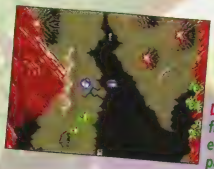
LIFE FORCE



DICA: pegando o item verde, você poderá usar os opcionais (power ups, speed ups, laser etc). Para isso, use o botão A

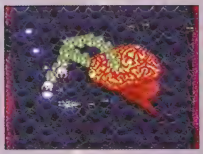


DICA: para acabar com essa cobra na moleza, atire na cabeça da bicha



DICA: fique esperto para não se chocar com os inimigos que vem por baixo

SALAMANDER



DICA: fique se movimentando em circulos para fugir da garra do bichano e atire em seu olho

DICA: não fique no centro da tela na chuva de meteóros. Use os lados da tela para fugir

DICA: nessa fase fique bem rente ao fogo para fugir de suas labaredas

SALAMANDER 2

DICA: atire na boca dessa serpente e fuja para baixo quando ela vier pra cima de você

DICA: não fique próximo ao fogo para não ser sugado

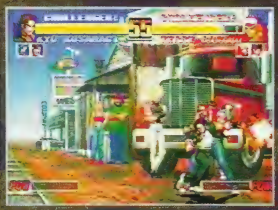
DICA: destrua primeiro as garras, depois acerte a parte liberada

The King of Fighters '96

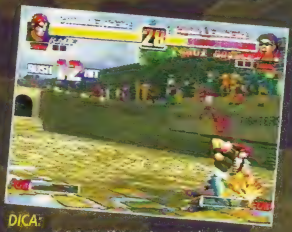
Por Baby Betinho

Porrada de qualidade! *The King of Fighters '96* chama o P.Station pra briga. E, vou avisar, o console não faz feio, não. Os movimentos são idênticos aos do Arcade e do Neo Geo. São nove trios, num total de 27 lutadores, todos babando para acertar uma direita no adversário. Você pode jogar com o trio já formado (modo Team), com apenas um jogador (modo Single) ou pode formar seu próprio trio usando os jogadores disponíveis. Todos os lutadores tem movimentos especiais, acionados quando a barra de POW está cheia. Se você conseguir acionar um especial enquanto a barra de energia estiver vermelha, vai conseguir um golpe diferente e muito mais forte. Fique de olho nas dicas, mas não tire os olhos do adversário.

DICA: Leona solta uma magia que acerta várias vezes. Pode-se acertar golpes enquanto a magia acerta o oponente. Faça ↔ □ ou X

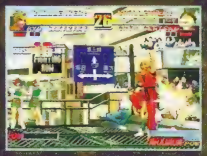


DICA: com Kio você pode dar uma pequena sequência de golpes com ↓↘→ X

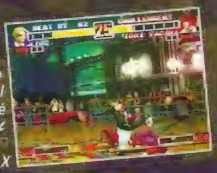


DICA: o especial de Ralf é muito rápido. Faça ↓↘→↘ ↓↙← △ ou

DICA: aperte ↓↙← ↙ ↓↘→ △ ou □ para dar o especial de Kim



DICA: Ryo acerta seu especial com ↓↘→↘↓ ↙← □ ou X



DICA: o especial de Iouri é ↓↙←↙ ↓↘→ □ ou X

DICA: com Mr. Big, faça →↘↓ ↙← △ ou □

DICA: com Mature, faça ↓↙← ↙↓↘→ □ ou X

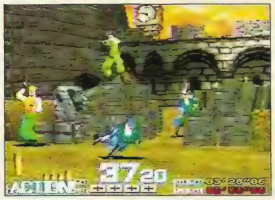
THE KING OF FIGHTERS '96

1 ou 2 Jogadores
Continue

P.STATION
SNK
luta

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4



DICA: *destrua a caixa na parte inferior à esquerda para mandar tudo pelos ares*

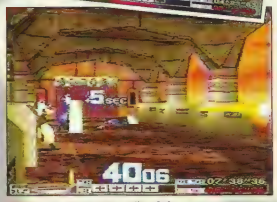
DICA: *quando o inimigo atacar com a garra, desvie com o botão A*

Por Marjorie Bros

Agora ninguém me segura. Nem os gordinhos do SPA Rainha da Pituba e muito menos o Chefe ou o salário de fome que ele me dá. Time Crisis chega para P.Station e isso quer dizer que eu não vou precisar gastar toda minha grana em ficha, ou melhor, cartão de arcade. A versão para P.Station é igualzinha. Só tem uma diferença, bem pequenininha. Quando se joga no arcade, deve-se pisar num pedal para entrar no campo de ação. Na versão caseira, para entrar no campo de ação você tem de apertar o botão A, que fica na arma. Por falar em arma, a pistola não é laranja, nem cor-de-rosa, nem qualquer outra cor espalhafatosa: é preta mesmo, como um revólver de verdade. São três fases divididas em quatro áreas com muita ação. É só calibrar a arma e mandar bala.

fim

DICA: *antes de enfrentar o helicóptero, guarde balas para esses inimigos*



DICA: *nesse ponto, não deixe escapar o inimigo laranja ao fundo, para faturar mais tempo*

DICA: *desvie da limosine que vem ao seu encontro para não ir para o espaço*

DICA: *destrua rápido a caixa que o carregador está transportando. Assim, você acaba com todos inimigos de uma vez*

DICA: *contra esse inimigo, acerte dois tiros e desvie para não ser atingido por suas facas*

DICA: *dê preferência aos inimigos verdes, os vermelhos tiram muita energia*

DICA: *acerte o inimigo laranja correndo ao fundo da tela para ganhar 5 segundos em seu tempo*

TIME CRISIS

3 Fases
1 Jogador
Continue

P.STATION
NAMCO
tiro/ação

FUN FACTOR 5

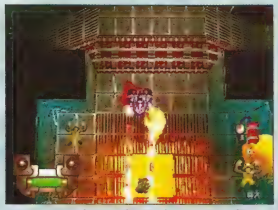
GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	5

MACHINE HUNTER

Da GamePro

Os fãs de jogos de tiro que se preparem, **Machine Hunter** vai trazer ação total ao P.Station! Alguns aliens invasores infestaram uma colônia de mineração e pegaram os humanos como reféns. Você vai ser mandado para lá sozinho ou com um amigo para acabar com esses aliens, resgatar os reféns e tentar sair vivo. As fases são imensas, recheadas com labirintos, até chegar ao seu objetivo, que é o coração da mina. Com uma visão superior, a jogabilidade parece um pouco com a de **Loaded**, com gráficos detalhados. **Machine Hunter** tem aspectos únicos, como a possibilidade de explorar a fase que quiser, a liberdade do personagem de mover-se e atirar para qualquer lugar e a habilidade de transformar-se em diversos robôs com poderes de fogo. O jogo é cheio de passagens secretas, power-ups e um mapa detalhado para evitar que você se perca. A munição é ilimitada, como o número de inimigos. O negócio é carregar o pente e mandar bala!

fim



DICA: a munição é ilimitada, por isso fique sempre atirando enquanto explora novos territórios

DICA: use os teleports para se mover mais rápido pelas fases

DICA: atire para todos os lados para descobrir power-ups escondidos e conseguir acesso para outras áreas

MACHINE HUNTER

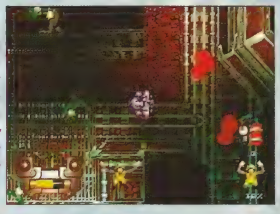
2 Jogadores
Passwords

P.STATION
MGM INTERACTIVE
luta

FUN FACTOR 4

GRÁFICO 5
SOM 3
CONTROLE 4
ORIGINALIDADE 4

DICA: às vezes a maneira mais rápida de se chegar a um level inferior é caindo pelas extremidades



Você pode transformar-se em diversos robôs com armas e armaduras melhores, como esse Mech

DICA: se você prestar atenção, além de o mapa mostrar as áreas que você já explorou, ele também sugere o caminho para o resto das fases

DICA: no modo para dois jogadores co-op, fiquem sempre unidos, cobrindo as costas um do outro

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™

missão é apenas sobreviver. Depois você começa a sentir na pele o que é ser um Raptor e um T. Rex, os dinossauros mais violentos. Com eles você evita os humanos e acha as saídas. Essas fases são as mais legais do jogo. Os sons e os movimentos do T. Rex são bem realistas. Só depois é que você vai encarnar o caçador, a Sarah Harding e o paleontólogo. Com o caçador, você tem de fuzilar o maior número possível de dinossauros e com a bela Sarah Harding você tem de fugir do T. Rex. Prepare-se: **The Lost World** é um superteste de sobrevivência no P.Station!

fim

DICA: com o caçador, economize suas armas na primeira fase. Elimine os dinossauros à distância com a arma normal e apenas use as especiais quando não houver mais jeito

DICA: dê uma olhada com atenção nas pedras para achar power-ups escondidos

Gamepro DIRETO DOS USA

Da GamePro

Ao contrário do que rolava em **Jurassic Park**, agora você pode comandar os dinossauros! Em **The Lost World** você começa como o pequeno mas fatal Compsognathus e passa por uma floresta, uma montanha e uma caverna. Nessas primeiras fases de side-scrolling, sua

THE LOST WORLD

1 Jogador
Continue

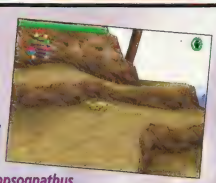
P.STATION
DREAMWORKS
ação/aventura

FUN FACTOR 5

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

DICA: com os T. Rex é bem legal sacudir os caçadores com a boca, mas lembre-se que você precisa comer para manter seu medidor de vida cheio

DICA: os caçadores fingem-se de mortos quando os T. Rex passam por cima. Use o Lunge, segurando para baixo e apertando quadrado para pegá-los



DICA: com o Compsognathus, olhe à esquerda logo no começo do jogo e você vai achar uma vida

DICA: nas fases com o Compsognathus, quase sempre tem uma vida. Tente achá-la antes de começar a exploração. Lembre-se que se você morrer, elas reaparecem

DICA: nas fases com o Raptor, apesar de quase todas as caixas terem minas, abra-as de qualquer jeito e abaixe-se. Algumas delas têm uma vida

DICA: com o Raptor, quando algum caçador jogar um gás em você, pule e corra atrás dele. Ele vai fugir e será um alvo fácil

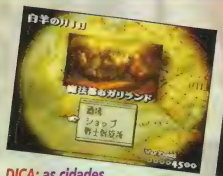
FINAL FANTASY TACTICS

DICA: depois de um tempo, os corpos se transformam em baús ou em cristais. Os baús dão itens e os cristais podem conter as habilidades do morto

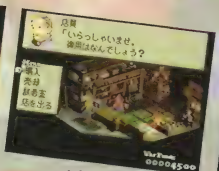
Por Marcelo Kamikaze

Final Fantasy Tactics tem um pouquinho de **Final Fantasy**, da Square, e um pouquinho de **Tactics Ogre**, da Quest. Essa mistura não é à-toa: o game foi feito depois que alguns caras da Quest foram para a Square e o que era bom ficou melhor. Você joga como Ramza Beorb, membro de uma família de guerreiros que serve o conde Larg - um dos lados da atual Guerra dos Leões. O esquema de jogo é completo e bastante complexo. Cada soldado pode ter 20 profissões, entre elas guerreiro, mago branco, feiticeiro, arqueiro (todas típicas de **Final Fantasy**). Cada profissão tem um leque de equipamentos e habilidades. Seu grupo pode levar no máximo cinco guerreiros. Mas em algumas batalhas você pode usar mais de um grupo. A trilha sonora é fantástica. O que deixa a mistura de RPG e simulador de **Final Fantasy Tactics** ainda melhor. Experimente.

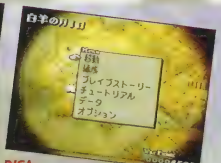
fim



DICA: as cidades contêm bares (tem informação e "bicos"), lojas e centro de recrutamento



DICA: nas lojas, os comandos são comprar, vender, provador e sair da loja



DICA: na tela de mapa os comandos são mover, organizar, história, tutorial, salvar/carregar e option

DICA: algumas boas habilidades são o estilo duplo (ninja), concentração (arqueiro), chakra (monge) e roubar (ladrão)

FINAL FANTASY TACTICS

1 Jogador
Memory Card

P.STATION
SQUARE
RPG/Simulação

FUN FACTOR 5

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

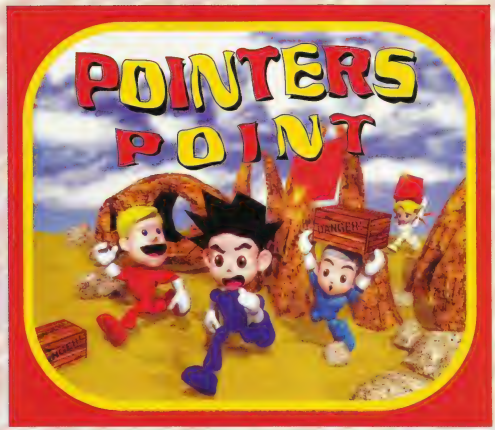
DICA: na tela de formação, use item, habilidade, mudar de profissão, excluir do grupo e organizar

DICA: as magias demoram um pouco para serem acionadas. Veja a lista de ordem para não ter erro

DICA: durante a batalha, as ações são: deslocamento, comando, passar, status e batalha automática

DICA: em Final Fantasy Tactics, atacar pelos lados ou pelas costas apenas aumenta as chances de acerto, não os danos

DICA: a habilidade "jogada de corpo" é boa para fazer os inimigos caírem. Se for um precipício é um golpe só



DICA: os troncos empilhados tiram mais energia dos adversários quando lançados juntos

DICA: quando as bombas explodirem, aperte X para se abaixar

DICA: para acertar os adversários que estão atrás, é só arremessar com o botão □

Por Baby Betinho

A Konami colocou um monte de caras nervosos dentro de uma arena e gritou: Fight! O resultado é **Pointers Point**, jogo em que rola uma pancadaria pra lá de original. O objetivo é nocautear o adversário, é claro. A arma é o cenário, ou as caixas, barris etc. que o compõem. Ganha quem sobrar na arena ou fizer mais pontos na soma dos três rounds. Se você conseguir detonar todos, vai para a próxima arena - existem seis. Para passar pelas seis arenas sem um esparadrapo sequer, você tem de escolher o personagem com cuidado. Todos têm qualidades e defeitos, por isso o ideal é testá-los para descobrir com quem você joga melhor. Fique de olho na energia e aproveite a barra de super, ela dá mais força na hora de jogar os objetos.

fim

DICA: quando os objetos estiverem longe, pegue os adversários que estão nocauteados

DICA: aqui o robô que está no meio vai soltar raios. Vá para o lado quando ele começar a girar e, ao ficar mais rápido, pule o raio

DICA: apertando △ os objetos vão atrás dos adversários

DICA: a Rola é a mais rápida de todos, mas sua força não é muito boa

DICA: os mísseis que estão no chão são a melhor opção para acabar rápido com os adversários

POINTERS POINT

1 ou 2 Jogadores	P.STATION
6 Fases	KONAMI
Memory Card	ação

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	5

SNES

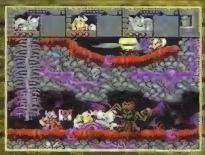
Lost Vikings 2

Por Marjorie Bros

Os três vikings gorduchos estão perdidos de novo, pode? Sobrou para mim, a mulher mais paciente e inteligente da redação, ajudá-los a encontrar a bruxa. As meninas não vão ter problemas nesse jogo porque, como vocês sabem, rapazes, mulheres tem senso de direção mais apurado. Mas não se preocupem: Marjô preparou um roteirinho para que os homens não fiquem tão perdidos quanto os vikings. Se você jogou a primeira versão de Lost Vikings, o trabalho vai ser menos complicado, já que a grande mudança do primeiro jogo para o segundo foi na parte gráfica. O negócio é pensar bastante antes de escolher qual caminho seguir. Bote a cabeça pra funcionar e descubra o caminho que leva à bruxa para não perder tempo e pontos. fim

DICA: para entrar em lugares baixos, utilize este viking e pressione o direcional para baixo

DICA: quando houver rajadas de fogo na tela, use o escudo do viking azul para proteger o resto do pessoal e livrar a barra deles



DICA: apenas esse viking possui espada, ataque os morcegos com ele

DICA: com o viking azul pule para alcançar o outro lado e pegar a chave

DICA: nessa porta não há necessidade de chave, apenas acerte o switch com o gancho para abri-la

DICA: nessa parte, ande com o viking azul para a direita e desça os outros dois pelo elevador

DICA: somente o viking indicado na foto consegue nadar. Se tentar com os outros, você morrerá afogado

LOST VIKINGS 2

1 Jogador
Password

SNES
INTERPLAY
estratégia

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

DICA: para destruir as plataformas de pedra, pule com este viking em cima delas

DICA: use o gancho nas bolas vermelhas para criar um cipó

Tem craque na quadra. Dharma Basketball.

DHARMA

MASTER

STREET FIGHTER II

DICA: com Balrog você vai atrás do oponente fazendo (←) → 1

DICA: quando o adversário estiver defendendo em cima, solte o tiger de Sagat em baixo. Faça ↓↘→ 2

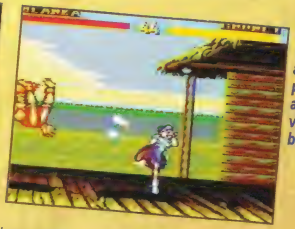
DICA: Guile também solta seu facão (↓)↑ 2. Esse golpe é ótimo para acertar o adversário em ataques aéreos

DICA: o melhor ataque com Bison é usar seu chute, pois é bem fácil de acertar o outro lutador

Por Baby Betinho

Já leu a matéria do Circuito Aberto, mano? Agora que você já sabe como a versão de Street para Master foi feita, tá na hora de aprender a bater. Se você guardou o console no armário, tire o bichinho da caixa porque a surpresa é boa! É o primeiro game de 8 MB para o console, com gráficos de cair o queixo, boa velocidade e até vozes digitalizadas! O game é uma adaptação do jogo para Mega. São oito lutadores. Cinco deles - Ken, Ryu, Chun-Li, Guile e Blanka - podem ser selecionados. Os três restantes são os chefes: Bison, Sagat e Balrog. Cada lutador tem uma magia, um golpe especial e os golpes básicos, tudo adaptado para o controle do Master.

DICA: encoste o oponente no canto da tela com Blanka. Depois aperte seguidamente o botão 1 para dar choques elétricos no cara



DICA: após dar uma voadora acerte rápido o pé da Chun-li apertando várias vezes o botão 2

DICA: as magias de Ken e Ryu estão presentes nessa versão. Faça ↓↘→ 1

fim

STREET FIGHTER II

2 Jogadores
Continue

MASTER
CAPCOM/TECTOY
luta

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3

DICA: para jogar contra o computador, vença duas vezes o segundo jogador. Aí é só deixar o pau comer solto

O DIA DAS CRIANÇAS VEM AÍ
E A NEO GEO DETONA OS PREÇOS

DESTAQUES
R$ ~~89,90~~ CADA

SAMURAI SHODOWN 4

REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

KING OF FIGHTERS '96

NEO GEO CD

DETONE OS JOGOS MAIS POPULARES DO ARCADE EM SUA CASA. AGORA COM UM PREÇO IMBATÍVEL E GARANTIA DE 6 MESES.

1+9x R$ 53,08
ou 3x R$ 140,00

JÁ VEM COM 2 CONTROLES E 6 JOGOS GRÁTIS.*

TOP 10
R$ ~~84,90~~ CADA

❶ NINJA MASTERS

❷ METAL SLUG

❸ SAMURAI SHODOWN 3 [R$ 59,90]

❹ REAL BOUT FATAL FURY

❺ AERO FIGHTERS 2

❻ ART OF FIGHTING 3
❼ PLASURE GOAL
❽ KING OF FIGHTERS '95 [R$ 59,90]
❾ WORLD HEROES PERFECT
❿ SUPER SIDEKICKS 3

CLÁSSICOS - R$ 45,90 CADA

ART OF FIGHTING 1	FATAL FURY 1	GHOST PILOTO	NAM 1975	SUPER SIDEKICKS 1
ART OF FIGHTING 2	FATAL FURY 2	KARNOV'S REVENGE	NINJA COMBAT	SUPER SIDEKICKS 2
BASEBALL STARS 2	FATAL FURY 3	KING OF FIGHTERS '94	SAMURAI SHODOWN 1	THE SUPER SPY
BLUE'S JOURNEY	FATAL FURY SPECIAL	KING OF MONSTERS 2	SAMURAI SHODOWN 2	TOP HUNTER
CROSSED SWORDS	FOOTBALL FRENZY	MUTATION NATION	SENGOKU 1	WORLD HEROES 1

FRETE INCLUSO PARA O ESTADO DE SÃO PAULO. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

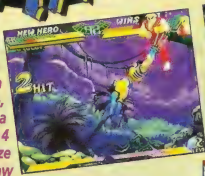
Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento de cartão em 3x somente para cheques. Pagamento em 10x sujeito à aprovação da crédito. *Os 6 jogos grátuitos devem constar da relação de clássicos.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

Por Baby Betinho

Porrada classe A é comigo mesmo! **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter** é a continuação do crossover de maior sucesso no mundo do videogame, **X-Men vs. Street Fighter**. São 18 lutadores. Defendendo a Marvel, Ciclope, Wolverine, Homem-Aranha, Capitão América, Shuma-Gorath, Hulk, Black Heart e Ômega Vermelho. Do lado de **Street**, Ryu, Ken, Dan, Akuma, Sakura, Chun Li, Dhalsim, Zangief e M.Bison. A luta ainda é em duplas e o esquema de contra-ataque continua o mesmo. Mas existem novos movimentos, como o Crossover Assist. Além disso, os iniciantes podem executar golpes especiais apertando repetidamente um botão. Mãos à obra, rapaziada!

fim



DICA: o combo de Wolverine é rasteira fraca, SM agachado, CF em pé. Pule e faça SR, CR, SM 4 vezes e finalize com Drill Claw

DICA: no ar com Wolverine, faça ↓ CF e ligue com o movimento Drill Claw

DICA: com o Capitão América você pode acertar três Hyper Stars & Stripes seguidos. Faça isso no canto da tela

DICA: o Maximum Spider do Aranha pode atravessar magias

DICA: com B.Heart, após acertar o CF, lance o Inferno (ou um Hyper Combo)

DICA: acertando o Chaos Dimension você pode seguir o combo agarrando o oponente logo em seguida

MARVEL VS. STREET

	1 ou 2 Jogadores Bateria	ARCADE CAPCOM luta
FUN FACTOR 5	GRÁFICO	5
	SOM	4
	CONTROLE	5
	ORIGINALIDADE	3

LEGENDAS

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
SS - dois socos quaisquer
CC - dois chutes quaisquer
SSS - três socos
CCC - três chutes
(c) - carregar
*** - Hyper Combo -** gastam um nível de energia de Hyper Combo
Obs: muitos golpes podem ser acionados no ar também. Para alguns movimentos, se ficar apertando os botões repetidamente durante algum golpe, os hits aumentam

MOVIMENTOS BÁSICOS

Golpe de Ignição: SR + CR (para levar para o combo aéreo)
Crossover Assist: SM + CM (o seu parceiro vêm, dá um golpe e vai embora)
Crossover Attack: SF + CF (troca de lutador)
Crossover Counter: durante a defesa, ←↙↓ + SF + CF (gasta um nível)
Crossover Combination: ↓↘→ + SF + CF (gasta dois níveis)
Safe Landing: quando arremessado, ←↙↓ + soco (evita ser atacado no chão)
Super Salto: ↓↑ ou CCC
Deslocamento Rápido: lado duas vezes ou direcional + SSS
Obs: alguns podem usar o deslocamento rápido no ar
Obs 2: alguns lutadores podem saltar duas ou até três vezes

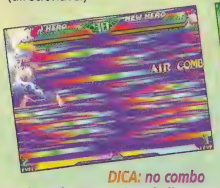
DICA: seja rápido com Chun Li. Defenda a magia e solte o Senretsukyaku. Pode ser usado como contra-ataque

DICA: após o Inferno (ou um Heart of Darkness) comece um combo quando o inimigo cair

GOLPES

CICLOPE

Optic Blast: ↓↘→ + soco
Optic Sweep: →↘↓ + soco
Gene Splice: →↓↘ + soco
Cyclon Kick: ↓↙← + chute
Running Neck Breaker Drop: (c) ↔ + chute
Rapid Punch: (c) ↔→ + soco
***Mega Optic Blast:** ↓↘→ + SS
***Super Optic Blast:** →↘↓ + SS (direcionável)



DICA: no combo aéreo de Ryu você pode ligar o Shinkuu Hadouken para finalizá-lo

CAPITÃO AMÉRICA

Shield Slash: ↓↘→ + soco
Stars & Stripes: →↓↘ + soco
Charging Star: ↓↘→ + chute
Roll: ↓↙← + soco
***Final Justice:** ↓↘→ + SS
***Hyper Stars & Stripes:** →↓↘ + SS
***Hyper Charging Star:** ↓↘→ + CC

HULK

Gamma Tornado: →↘↓↙← + soco
Gamma Slam: ↓↘→ + soco
Gamma Charge horizontal: (c) ↔ + chute, chute (redirecionável)
Gamma Charge vertical: (c) ↓↑ + chute, chute (redirecionável)
***Gamma Wave:** ↓↘→ + SS
***Gamma Crush:** ↓↙← + SS

WOLVERINE

Berserker Barrage: ↓↘→ + soco
Tornado Claw: →↓↘ + soco
Drill Claw: direcional + CR + SM
***Berserker Barrage X:** ↓↘→ + SS
***Weapon X:** →↓↘ + SS
***Fatal Claw:** →↓↘ + CC
***Berserker Charge:** ↓↘→ + CC

HOMEM-ARANHA

Web Ball: ↓↘→ + soco
Spider Sting: →↓↘ + soco
Web Swing: ↓↙← + chute
Web Throw: →↘↓↙← + soco
***Maximum Spider:** ↓↘→ + SS
***Crawler Assault:** ↓↘→ + CC

ÔMEGA VERMELHO

Carbonadium Coil: ↓↘→ + soco (depois de agarrar soco repetido para sugar energia e

DICA: após acertar SF abaixado (use-o como contra-ataque) aproveite para soltar em seguida o Gamma Crush

chute repetido para retirar energia de Hyper Combo)
Omega Strike: ↓↘→ + chute
***Omega Destroyer:** ↓↘→ + SS
***Omega Smasher:** no ar, →↓↘ + SS

SHUMA-GORATH

Mystic Stare: (c) ↔→ + soco
Mystic Smash: (c) ↔→ + chute
Devitalization: de perto, →↘↓↙← + chute
***Chaos Dimension:** ↓↘→ + SS (nível 3)
***Chaos Split:** ↓↘→ + CC

BLACK HEART

Dark Thunder: ←↙↓↘→ + soco
Inferno: →↘↓↙← + soco
***Armageddon:** ↓↘→ + SS
***Judgement Day:** ↓↙← + SS
***Heart of Darkness:** ↓↘→ + CC

RYU

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shouryuuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Sempuukyaku: ↓↙← + chute
***Shinkuu Hadouken:** ↓↘→ + SS
***Shinkuu Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙← + CC
***Shin! Shouryuuken:** →↓↘ + SS

KEN

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shouryuuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Sempuukyaku: ↓↙← + chute
***Shouryuu Reppa:** ↓↘→ + SS
***Shinryuuken:** ↓↘→ + CC
***Shippu Jinraikyaku:** ↓↙← + CC

CHUN-LI

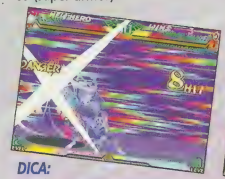
Kikouken: ←↙↓↘→ + soco
Tenshoukyaku: →↓↘ + chute
Hyakuretsukyaku: chute repetido
Sen'enshuu: →↘↓↙← + chute
***Kikoushou:** ↓↘→ + SS
***Senretsukyaku:** ↓↘→ + CC
***Hazan Tenshoukyaku:** →↓↘ + CC

DHALSIM

Yoga Fire: ↓↘→ + soco
Yoga Flame: →↘↓↙← + soco
Yoga Blast: →↘↓↙← + chute
Yoga Teleport: →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC
Yoga Fly: ↓↙← + CC
***Yoga Inferno:** ↓↘→ + SS (direcionável)
***Yoga Strike:** ↓↘→ + CC

ZANGIEF

Screw Pile Driver: 360° + soco
Double Lariat: SSS ou CCC
Flying Power Bomb: ←↙↓↘→ + chute
Vanishing Flat: →↓↘ +soco
Aerial Russian Slam: →↓↘ + chute
***Final Atomic Buster:** 360° + SS (super armor)



DICA: combo no chão. Acerte uma série de rasteiras e logo em seguida acione o Crawler Assault do Homem-Aranha

M. BISON

Psycho Shot: ←↙↓↘→ + soco
Psycho Field: →↘↓↙← + soco
Double Knee Press: ←↙↓↘→ + chute
Devil Reverse: (c) ↓↑ + soco
Head Press: (c) ↓↑ + chute
Fly: ↓↙← + CC
Bison Warp: →↓↘ + botão
***Psycho Crusher:** ↓↘→ + SS
***Knee Press Nightmare:** ↓↘→ + CC

AKUMA

Gouhadouken: ↓↘→ + soco
Goushouryuuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Zankuukyaku: ↓↙← + chute
Ashura Semkuu: →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC
Tenma Kuujinkyaku: no ar, ↓↘→ + chute
***Messatsu Gouhadou:** ↓↙← + SS
***Messatsu Goushouryuu:** ↓↘→ + SS
***Tenma Gouzankuu:** no ar, ↓↘→ + SS
***Shungokusatsu:** SR, SR, →, CR, SF (nível 3)

SAKURA

Shououken: ↓↘→ + soco
Hadouken: ↓↙← + soco
Shumpuukayaku: ↓↙← + chute
***Midare Zakura:** ↓↘→ + SS
***Shinkuu Hadouken:** ↓↙← + SS
***Haru Itchiban:** ↓↙← + CC

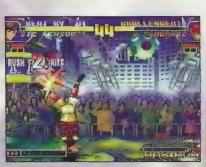
DICA: após defender a rasteira, acione rápido o Senretsukyaku da Chun-Li

DAN

Gadouken: ↓↘→ + soco
Kouryuuken: →↓↘ + soco (de 4 em 4 golpes sai um golpe invencível)
Dankuukyaku: ↓↙← + chute
Premium Sign: ↓↘→ + chute
***Shinkuu Gadouken:** ↓↘→ + SS
***Kouryuu Rekka:** ↓↘→ + CC
***Hisshou Buraiken:** ↓↙← + CC

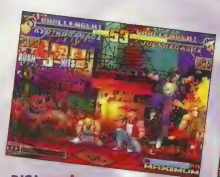
GOLPE FINAL

THE KING OF FIGHTERS '97



DICA: Shii possui um especial que ajuda um pouco na energia. Se sua energia estiver no fim, use-o quantas vezes quiser

Mais rapidez e agilidade. The King of Fighters '97 chega com a bola toda e vai levar a galera toda para os fliperamas. A seguir, você tem uma relação com todos os golpes do jogo - 253 - e mais algumas manhas para detonar na nova versão deste clássico dos arcades. Boas pancadas!

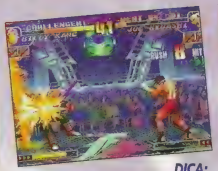


DICA: você pode jogar com o antigo Kio. É só selecionar Kio com o botão start

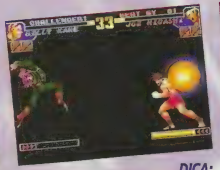
DICA: o novo especial Power Charge de Terry é ótimo para contra-ataques

BABY BETINHO

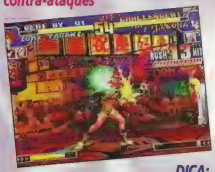
DICA: acertar o especial aéreo de Mai é uma ótima tática contra adversários no chão



DICA: espere o adversário soltar uma magia longa e solte seu especial logo em seguida. Será indefensável



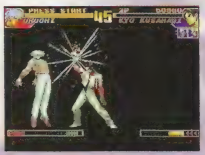
DICA: nesta situação, os dois lutadores estão com a energia no danger. Abuse dos especiais para surpreender o oponente



DICA: enquanto a magia de Leona, durar, você pode continuar dando golpes no adversário

DICA: se estiver com a energia no danger e o pow no máximo, seu especial pode chegar a 18 hits

DICA: Orochi pode acertar você de longe, lute contra ele o mais perto possível



DICA: a melhor tática contra Orochi é despejar especiais nele. É muito mais fácil acertá-lo

LEGENDAS

A - soco fraco
B - chute fraco
C - soco forte
D - chute forte
CD - ataque explosivo
Start - provocação
***** - golpe fatal

KYO KUSANAGI

Burn Demon: →↓↘ + A ou C
R.E.D. Kick: ←↓↙ + B ou D
Crescent Slash: →↘↓↙← + B ou D
New Wave Smash: ↓↘→ + B, B ou D, D
Wicked Chew: ↓↘→ + A
Nine Wounds: durante o Wicked Chew, ↓↘→ + A ou C
Eight Rust: durante o Nine Wounds, A ou C ou durante o Wicked Chew, →↘↓↙← + A ou C
Seven Chance: durante o Nine Hurt ou o Eight Rust, B ou D
Wicked Finish: durante o Eight Rust, A ou C
Poison Gnawfest: ↓↘→+ C
Hell Crime: durante o Poison Gnawfest, →↘↓↙← + A ou C
Hell Punishment: durante o Crime Smash, → + A ou C
Sniping Nue: ↓↙← + A ou C
***Serpent Wave:** ↓↙←↙↓↘→ + A ou C
***Final Blow - First of Three**
Art of Gods: ↓↘→↓↘→ + A ou C

BENIMARU NIKAIDO

Lightning Fist: ↓↘→ + A ou C
Lightning Judgement Fistful: no ar, ↓↘→ + A ou C
Shinkuu Katategoma: →↘↓↙← + B ou D
Super Lightning Kick: →↓↘ + B ou D
Iaido Kick: ↓↘→ + B ou D
Handou Sandangeri: ←↓↙ + B ou D ou durante o Iaido Kick, ↑↓ + B ou D
Benimaru Coleda Crutch: perto, →↘↓↙←→ + A ou C
***Heaven Blast Flash:** ↓↘→↓↘→ + A ou C
***Electrigger:** perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C

GORO DAIMON

Minelayer: →↓↘ + A ou C
Super Ukemi: ↓↙← + B ou D
Cloud Tosser: ←↙↓↘→ + A
Stump Throw: ←↙↓↘→ + C
Earth Mover: perto, →↘↓↙←→ + A ou C
Super Ohsoto Gari: perto, →↓↘ + B ou D
Roots Return: ↓↘→ + B ou D
Reverse Drop: →↘↓↙←→ + B ou D
***Heaven to Hell Drop:** perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C
***Typhoon Mountain:** perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + B ou D, ←↙↓↘→ + B ou D, →↓↘ + B ou D

KIM KAPHWAN

Flying Slice: (c) ↓↑ + B ou D
Crescent Moon Slice: ↓↙← + B ou D
Flying Kick: no ar, ↓↘→ + B ou D
Comet Cruncher: (c) ←→ + B ou D
Blowing Sand Blaster: (c) ↓↑ + A ou C
***Phoenix Flattener:** ↓↙←↙→ + B ou D (vale no ar)
***Heavenly Phoenix Kick:** no ar, ↓↘→↘↓↙← + B ou D

CHAN KOEHAN

Breaking Iron Ball: (c) ←→ + A ou C
Spinning Iron Ball: A ou C repetido
Flying Ball Breaker: (c) ↓↑ + B ou D
Big Destroyer Toss: perto, →↘↓↙←→ + C
***Wild Ball Attack:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***Iron Sphere Smasher:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

CHOY BOUNGE

Hurricane Cutter: (c) ↓↑ + A ou C
Hisho Kuuretsuzan: (c) ↓↑ + B ou D (pressionado)
Soaring Kick: no ar, ↓↘→ + B ou D
Flying Monkey Slice: (c) ←→ + B ou D
Trajetory Change: durante o Hisho Kuuretsuzan ou o Flying Monkey Slice, direcional + botão
Flying Slice Dash: (c) ←→ + A ou C
***Tornado Ripper:** →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C
***Phoenix Flattener:** ↓↘→↘↓↙← + B ou D

CHIZURU KAGURA

Heaven's Way: →↓↘ + A ou C
Oracle's Decree: →↘↓↙← + A, B, C ou D (+ ↓↙← + A, B, C ou D para mais um golpe)
Piercing Peak Punch: ↓↘→ + A, B, C ou D
Sounds of Echo: ←↙↓↘→ + A ou C
***Rules of Zen:** ↓↙←↙↓↘→ + A ou C (sela os golpes especiais)
***Rustling Wind Bruiser:** ↓↘→↓↘→ + B ou D

MAI SHIRANUI

Katchousen: ↓↘→ + A ou C
Ryuuembu: ↓↙← + A ou C
Flying Dragon Blast: →↓↘ + B ou D
Deadly Ninja Bees: ←↙↓↘→ + B ou D
Flying Squirrel Dance: (c) ↓↑ + A ou C (pressionado) ou ↓↙← + A ou C (no ar)
Snowy Heron Dance: →↓↘ + A ou C
***Super Deadly Ninja Bees:** ↓↙←↙↓↘→ + B ou D
***Phoenix Fandango:** ↓↙←↓↙← + A ou C
***Goose Dance:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

KING

Venom Strike: ↓↘→ + B ou D
Double Strike: ↓↘→↓↘→ + B ou D
Trap Shot: →↓↘ + B ou D
Tornado Kick: →↘↓↙← + B ou D
Surprise Rose: →↓↘ + A ou C
Mirage Kick: ←↙↓↘→ + B ou D
***Illusion Dance:** ↓↘→↘↓↙← + B ou D
***Silent Slash:** ↓↙←↓↙← + B ou D

Continua

MODO ADVANCED

Modo de jogo baseado no sistema de The King of Fighters '96. A barra de power aumenta com o uso dos golpes e pode ser acumulada em até 3 níveis. Utilize os botões A + B + C para usar o power e ficar mais forte. Os golpes fatais usam um ponto do estoque. Fazendo →→ você pode correr e existem 4 tipos de salto: ⇑, ↑, ⇓⇑ ou ⇓↑ (as setas vazadas indicam um toque rápido) - claro, as diagonais superiores também valem. Com A + B pode-se rolar e durante a ação do power, pode-se cancelar a defesa. O mesmo comando serve para cair no chão com segurança e sair de um arremesso normal.

MODO EXTRA

Herdado de The King of Fighters '94 e '95.
A corrida do Advanced foi substituída pelo deslocamento rápido, de distância definida. Apertando A + B + C carrega-se o power que pode ser retirado com uma provocação adversária. Com o power cheio ou a energia piscando pode-se acionar os golpes fatais. As duas condições juntas resultam num fatal mais forte. Os saltos ficam reduzidos a dois: normal e alto. Pressionando A + B aciona-se a esquiva, invencível contra golpes de impacto, mas inútil contra arremessos. Não há contra-ataque após a esquiva.

GOLPE FINAL

TERRY BOGARD

Burn Knuckle: ↓↙← + A ou C
Power Wave: ↓↘→ + A ou C
Crack Shoot: ↓↙← + B ou D
Rising Tackle: →↓↘ + A ou C
Power Dunk: →↓↘ + B ou D
Power Charge: ←↙↓↘→ + B ou D
***Power Geyzer:** ↓↙←↙→ + A ou C
***Hi Angle Geyzer:** ↓↘→↓↘→ + B ou D

ANDY BOGARD

Hishouken: ↓↙← + A ou C
Zan'eiken: ↙→ + A ou C
Gadankou: acerte o Zan'eiken e ↓↘→ + A ou C
Shouryuudan: →↓↘ + A ou C
Sonic Split: ←↙↓↘→ + B ou D
Dam Breaker Punch: perto, ←↙↓↘→ + A ou C
Gen'ei Shiranui: no ar, ↓↘→ + B ou D
Lower Jaw: após o Gen'ei Shiranui, → + A ou C
Upper Jaw: após o Gen'ei Shiranui, → + B ou D
***Super Sonic Swirl:** ↓↙←↙↓↘→ + B ou D
***Flying Comet Punch:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

JOE HIGASHI

Hurricane Upper: ←↙↓↘→ + A ou C
TNT Punch: A ou C repetido
TNT Finish: durante o TNT Punch, ↓↘→ + A ou C
Tiger Kick: →↓↘ + B ou D
Thrash Kick: ←↙↓↘→ + B ou D
Golden Heel Hurter: ↓↙← + B ou D
***Screw Upper:** ↓↘→↓↘→ + A ou C
***Exploding Hurricane Tiger Talon:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C

RYO SAKAZAKI

Koohken: ↓↘→ + A ou C
Kohou: →↓↘ + A ou C (mesmo durante o Crazy Tiger Thunder Crusher)
Lightning Legs KO Kick: →↘↓↙← + B ou D
Kyokugen Punch Dance: perto, ←↙↓↘→ + A ou C
Crazy Tiger Thunder Crusher: ↓↙← + A ou C
Crazy Tiger Thunder Killer: ↓↘→ + B ou D
***Dance of Mayhem:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***Haoh Shoukouken:** →←↙↓↘→ + A ou C
***Fist of Emperor:** ↓↘→↓↘→ + A ou C (tonteia 100% com o power no máximo)

ROBERT GARCIA

Ryuugekiken: ↓↘→ + A ou C
Ryuuga: →↓↘ + A ou C
Flying Hurricane Kick: →↘↓↙← + B ou D
Flying Dragon Blast: no ar, ↓↙← + B ou D
Kyokugen Kick Dance: perto, ←↙↓↘→ + B ou D
Flying Dragon Slice: →↓↘ + B ou D
***Dance of Mayhem:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***Haoh Shoukouken:** →←↙↓↘→ + A ou C
***No Shadow Kick:** ↓↘→↓↘→ + B ou D

YURI SAKAZAKI

Koohken: ↓↘→ + A ou C
Yuri Super Upper: →↓↘ + A ou C
Double Yuri Upper: →↓↘ + A ou C, →↓↘ + A ou C
Raikohken: ↓↘→ + B ou D
Hundred Slaps: →↘↓↙← + A ou C
Yuri Super Knuckles: ↓↙← + A ou C
Yuri Super Spin Kick: ↓↙← + B ou D
***Flying Phoenix Kick:** ↓↘→↘↓↙← + B ou D
***Haoh Shoukouken:** →←↙↓↘→ + A ou C
***Scalding Steam Blast:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

LEONA

Moon Slasher: (c) ↓↑ + A ou C
Baltic Launcher: (c) ←→ + B ou D
X-Caliber: (c) ↓↑ + B ou D
Grand Sabre: (c) ←→ + A ou C
Eye Slasher: ↓↙← + A ou C
***V-Slasher:** no ar, ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***Revolver Spark:** ↓↙←↙↓↘→ + B ou D
***Gravity Storm:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

RALPH

Vulcan Punch: A ou C repetido
Gatling Attack: (c) ←→ + A ou C
Blitzkrieg Punch: (c) ↓↑ (no ar, ↓↘→) + A ou C
Super Argentine Back Breaker: perto, ←↙↓↘→ + B ou D
Ralph Kick: (c) ←→ + B ou D
***Super Vulcan Punch:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***Mounted Vulcan Punch:** ↓↙←↙↓↘→ + B ou D
***Galactica Phantom:** ↓↘→↓↘→ + A ou C (indefensável)

CLARK

Vulcan Punch: A ou C repetido
Rolling Cradler: ←↙↓↘→ + A ou C
Super Argentine Back Breaker: perto, ←↙↓↘→ + B ou D
Napalm Stretch: →↓↘ + A ou C
Frankensteiner: →↓↘ + B ou D
Flashing Elbow: durante um arremesso especial, ↓↘→ + A ou C
***Ultra Argentine Back Breaker:** perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + C
***Running Three:** ←↙↓↘→←↙↓↘→ + B ou D

ATHENA ASAMIYA

Psycho Ball: ↓↙← + A ou C
Phoenix Arrow: no ar, ↓↙← + A ou C
New Psycho Reflector: →↘↓↙← + B ou D
Psycho Sword: →↘↓ + A ou C (vale no ar)
Psychic Teleport: ↓↘→ + B ou D
Super Psychic Throw: perto, ←↙↓↘→ + A ou C
***Shining Crystal Bit:** ←→↘↓↙← + A ou C (vale no ar) - ↓↙← + A ou C para atirar os cristais
***Phoenix Fang Arrow:** no ar, ↓↘→↓↘→ + A ou C

SHII KENSOU

Super Bullet Attack: ↓↙← + A ou C
Dragon Uppercut: ←↓↙ + B ou D
Earth Dragon Fang: ←↙↓↘→ + A
Heaven Dragon Fang: ←↙↓↘→ + C
Dragon Talon Tear: no ar, ↓↘→ + A ou C
Dragon Drubbing: perto, →↓↘ + A ou C
***Dragon God Comet Kick:** ↓↘→↘↓↙← + B
***Dragon God Drubbing:** ↓↘→↘↓↙← + D
***Hermit Power Blast:** perto, ↓↘→↓↘→ + A ou C
***Eat Nikuman:** ↓↙←↓↙← + A ou C (recupera energia)

CHIN GENSAI

Gourd Attack: ↓↙← + A ou C
Burning Sake Belch: →↓↘ + A ou C
Rolling Punch: ←↙↓↘→ + B ou D ou durante o Drunker Twister → + B ou D ou durante o Motizuki Intoxicator, → + B ou D
Drunker Twister: ↓↘→ + A ou C
Butterfly Attack: durante o Drunker Twister, → + A ou C
Motizuki Intoxicator: ↓↙← + B ou D
Dragon Serpent: durante o Motizuki Intoxicator, ↑ + B
Carp Fish: durante o Motizuki Intoxicator, ↑ + D
***Thunder Blast:** ↓↘→↓↘→ + A ou C
***Invitation to the Furnace:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C

YASHIRO NANAKASE

Mighty Missile Bash: →↘↓↙← + A ou C
Dual Upper: →↓↘ + A ou C
Sledge Hammer: ↓↙← + A ou C
Jet Counter: ←↙↓↘→ + A ou C
***Million Bash Stream:** ↓↙←↙↓↘→ + A ou C
***Final Impact:** ↓↘→↓↘→ + A ou C (carregue o botão para aumentar a força - chega a ficar indefensável)

SHERMIE

Shermie Spiral: perto, ←↙↓↘→ + A ou C
Shermie Whip: →↓↘ + B ou D
Shermie Shoot: ←↙↓↘→ + B ou D
Accel Spin Kick: ↓↙← + B ou D
***Shermie Flash:** perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C
***Shermie Carnival:** perto, ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A ou C

CHRIS

Slide Touch: ↓↘→ + A ou C
Hunting Air Blast: →↓↘ + B ou D
Shooting Dancer Thrust: →↘↓↙← + A ou C
Shooting Dancer Step: →↘↓↙← + B ou D
Gliding Stomp: no ar, ↓↘→ + B ou D
***Twister Drive:** ↓↙←↓↙← + B ou D
***Chain Slide Touch:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

RYUJI YAMAZAKI

Serpent Slash: ↓↙← + A, B ou C (pode ser carregado, D para cancelar)
Sadomaso: ←↙↓↘→ + B ou D
Double Return: ↓↘→ + A ou C
Judgemant Dagger: →↓↘ + A ou C
Exploding Headbutt: perto, ←↙↓↘→ + A ou C
Sand Crash: →↓↘ + B ou D
***Gillotine:** ↓↘→↓↘→ + A ou C
***Drill:** perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C (aperte o botão repetidamente para mais hits)

BLUE MARY

Spin Fall: ↓↘→ + B ou D
Mary Spider: ↓↘→ + A ou C
Straight Slicer: (c) ←→ + B ou D (+ ↓↘→ + B ou D para um Club Crutch)
Vertical Arrow: →↓↘ + B ou D (+ →↓↘ + B ou D para um Mary Snatcher)
Mary Reverse Face Lock: ↓↙← + B
Mary Head Buster: ↓↙← + D
Back Drop Real: perto, ←↙↓↘→ + A ou C
***Mary**

Typhoon: perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C
***Mary Splash Rose:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***Mary Dynamite Swing:** ↓↘→↓↘→ + B ou D

BILLY CANE

Midsection Club Cruncher: ←↙↓↘→ + A ou C (+ ↓↘→ + A ou C para pegar fogo)
Fire Wheel: A repetidamente
Pointer Club Cruncher: C repetidamente
Soaring Crackdown Cane: →↓↘ + B ou D
Fire Dragon Pursuit Club: ↓↙← + B
Water Dragon Pursuit Club: ↓↙← + D
Slicing Spiral Cane: →↓↘ + A ou C
***Super Fire Wheel:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***Super Whirlwind:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

IORI YAGAMI

Burn Demon: →↓↘ + A ou C
Dark Crescent Slice: →↘↓↙← + B ou D
Deadly Flower: ↓↙← + A ou C (até 3 vezes)
Scum Gale: perto, ←↙↓↘→ + A ou C
Dark Thrust: ↓↘→ + A ou C
***Maiden Masher:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***One for the Road Blaster:** ↓↙←↙↓↘→ + A ou C

SHINGO YABUKI

Burn Demon Unfinished: →↓↘ + A ou C
Wicked Chew Unfinished: ↓↘→ + A
Poison Gnawfest Unfinished: ↓↘→ + C
101 Privations Unfinished: ↓↙← + B ou D
Shingo Kick: ←↙↓↘→ + B ou D
***Phosphorus Phoenix Rush:** ↓↘→↓↘→ + A ou C
***Burning Shingo:** ↓↙←↙↓↘→ + A ou C

ESPORTE TOTAL

NINTENDO 64

Oito máquinas quentes e três pistas movimentam os pilotos do Nintendo 64

DICA: nas curvas fechadas, solte o acelerador até a metade da curva e depois pise fundo de novo

DICA: para andar mais rápido na pista Downtown, vire à esquerda nas três primeiras bifurcações e à direita na última

Multi Racing Championship é mais uma alternativa para aqueles que não se contentaram com **Cruisin' USA**. Este jogo de corrida no estilo de arcade proporciona ação suficiente para derrubar o concorrente. Apesar de ter apenas três pistas, todas elas estão recheadas com muitos obstáculos, como lama e neve, e são bem variadas. Todas possuem túneis subterrâneos e várias bifurcações para aumentar as opções de trajeto. A essência do jogo não está só em correr, mas sim no ajuste do carro para cada pista e na descoberta do caminho mais rápido. Se você curte um desafio, o modo 2-player é bem divertido. **MR Championship** não é a oitava maravilha do mundo, mas é um bom divertimento para fãs de games de corrida.

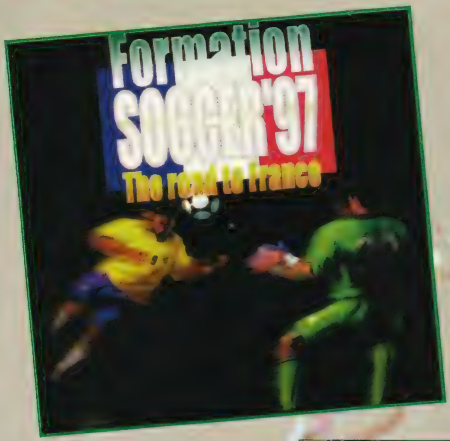
DICA: uma tática que sempre funciona para ganhar posições é ultrapassar por dentro nas curvas

DICA: para largar bem, aperte o acelerador mantendo o RPM perto do vermelho

DICA: na parte de neve da pista Mountain, quando estiver perto da bifurcação, vá para a extrema esquerda logo que entrar na estrada pavimentada. Assim, você garante algumas posições

DICA: esse carro oferece o melhor controle e velocidade para as pistas Sea Side e Mountain. Ajuste-o para performance off-road e você vai comprovar

DICA: na pista Mountain, vire à esquerda em todas as bifurcações para achar o caminho mais rápido para a chegada



DICA: procure selecionar os jogadores com maior poder de chute para cobrar faltas, escanteios e tiros de meta para a sua equipe

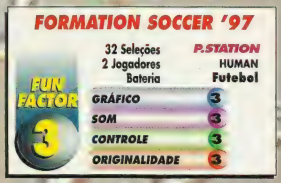
DICA: somente utilize o carrinho quando estiver frente a frente com o advesário, pois o árbrito não economiza cartões

Versão de futebol para o console de 32 bits não chega perto do jogo para SNes

Formation Soccer´97 para P.Station entra em campo e leva uma goleada das versões do jogo para SNes. É claro que os gráficos da versão para P.Station são dez vezes melhores. Por outro lado, a jogabilidade é dez vezes pior, parece até que você está controlando um robô. São 32 seleções mundiais. Pode-se escolher a formação, a escalação e até mesmo os caras que batem pênaltis e faltas. Existem ainda três modos de jogo: Exhibition, World Cup e Human Cup. Pode crer que, em qualquer um dos modos, sua maior dificuldade vai ser controlar os onze pernas-de-pau.

DICA: cruze com o triângulo e finalize usando o quadrado, para marcar um golaço de bicicleta e ganhar a placa do Pelé

DICA: para ganhar na corrida dos adversários, ande com o botão R1 pressionado



DICA: chutando de fora da área, deixe um jogador para pegar o rebote no caso de o goleiro soltar a bola

DICA: os times mais fortes para se escolher continuam sendo Brasil, Itália, Alemanha e Argentina

SUPER GP DICAS

Star Fox 64 é a estrela das dicas desta edição, com truques quentíssimos. O Mega também ganha uma seleção de truques e códigos. P.Station e Saturn têm o maior número de jogos e o Neo Geo pinta com Samurai 4

P.STATION

WING COMMANDER IV: THE PRICE OF FREEDOM

SELEÇÃO DE FASE E POWER LASER

Seleção de fase: na tela título, aperte ↑↓↓↑ e R2. Uma tela de seleção de fase vai aparecer. Aperte R1 para avançar e R2 para voltar.

Power Laser: depois de acionar a dica de seleção de fase, aperte simultaneamente L1, L2 e quadrado durante a batalha. Você vai acionar um laser que destrói todos os inimigos na tela.

P.STATION

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

JOGUE COM RICHTER, INTELIGÊNCIA AVANÇADA E ARMADURA AXE LORD

Termine o jogo e comece outra partida com os passwords abaixo:

Inteligência avançada: digite o password X-X!V"Q e comece o jogo. Sua inteligência vai estar bem melhor, mas em compensação você vai estar fraco.

Jogue com Richter: digite o password RICHTER e comece o jogo. Agora você vai poder jogar com Richter Belmont.

Armadura Axe Lord: digite o password AXEARMOR e comece o jogo. Você vai ver no seu inventório uma nova armadura bem legal.

SATURN

DIE HARD ARCADE

VERSÃO MAIS COMPLICADA DO JOGO DEEP SCAN

Na tela título, leve o cursor até Deep Scan e aperte e segure simultaneamente X, Y e Z. Enquanto estiver segurando esses botões, aperte Start para aumentar a dificuldade do jogo Deep Scan.

SATURN

POWERSLAVE

PULAR DE FASE, TODAS AS ARMAS E ITENS, ENCHER A VIDA E MUNIÇÃO

Comece o jogo, vá para a tela do mapa e aperte os seguintes botões para acionar as dicas:

Pular de fase e todas as armas: aperte Y, Y, Z, Z, X, X, Z, Y, X, Z, Y, X, Y, X, Z. Essa dica dá acesso a todas as áreas, incluindo a última fase, Kilmaat Haunt e garante todas as armas e artefatos.

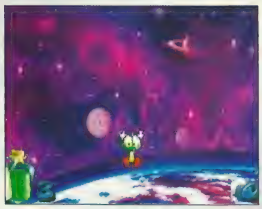
Munição e vida cheia: aperte ↓→←↑↓→←↑↓→←↓↑←. Para usar essa dica, pause o jogo e aperte X. Quando despausar, sua vida e sua munição vão estar restauradas.

SATURN

BUG TOO!

INVENCIBILIDADE, SELEÇÃO DE FASES E FLYING MODE

Entre com qualquer um dos truques a seguir com o jogo pausado:



Invencibilidade: aperte R, →, A, L →, ↓, Y.
Seleção de Fases: aperte L, A, Z, Y, ←, →, A, ↓, →, L. Se você digitou corretamente, uma tela de truques vai aparecer com a seleção de fases, personagens sound test e outras opções.
Flying Mode: aperte L, A, ←, L, →, ↓, ↓. Despause o game, aperte e segure Y e use o direcional para fazer Bug voar.

P.STATION

DESCENT MAXIMUM

TODAS AS CHAVES, INVENCIBILIDADE E MAIS

Todas as armas, energia e escudos: aperte □ △ ○ □ △ □ X □ ○ △ □ X.

Todas as chaves: □ △ X △ ○ △ X, △ X △ □ X.

Invencibilidade: △ X △ ○ X △ □ X △ X ○ △

Disfarce: X△ ○ ❑ ○ △ □ X △ X△ ○

Escudos maximizados: △ X ○ □ □ X ○ △ □ X ○ □

Acionar Go Wingnut: △ □ ○ △ X □ △ ○ □ △ X ○

Turbo: △ □ ○ X □ X ○ □ △ ○ X X.

Vida extra: △ X □ ○ △ X □ X ○ X △ ○.

Robôs mais rápidos mas lentos no gatilho: △ X □ □ △ ○ □ X ○ □ △ ○.

Cores: △ X ○ △ □ ○ X △ X △ ○ X. □ △ ○ □ △ □ X △ X △ ○ X.

Todas as chaves e abrir todos os levels: △ □ ○ X △ □ △ X △ □ X ○.

Todos os acessórios: □ △ ○ X X △ □ X ○ □ ○ X.

Hello Minnie!: X ○ X ○ X ○ X ○ X ○ X ○.

CRAZY GAMES

NOVIDADES DO OUTRO MUNDO PRA VOCÊ!

NINTENDO 64
PLAYSTATION
NEO GEO CD
SATURN
MEGA DRIVE
SUPER NES
3 DO

JOGOS PARA PC CD-ROM
CARD'S MAGIC
ACESSÓRIOS

INCRÍVEL SALA DE JOGOS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
VENDAS PARCELADAS
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

Rua Dr. Djalma Pinheiro, 110
Vila Sta. Catarina
Tel.: (011) 5562-5644

SUPER GP DICAS

NEO GEO

SAMURAI SHODOWN 4

TIRE SANGUE

Na tela título, segure Select e selecione options. Aperte A e, ainda segurando Select, mova o cursor para Exit. Aperte A+B+C+D ao mesmo tempo. Agora o jogo vai ter sangue e golpes No Contest.

JOGUE COMO ZANKURO

Comece uma partida para dois jogadores. Na tela de seleção de lutador, segure D e aperte A. Agora você pode jogar como Zankuro.

SATURN

MANX TT

MODO OVELHA

Na tela "Select Transmission" aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, Z, Y. Quando o jogo começar, todos os jogadores vão estar montados em ovelhas.

MOTO TANTALUS

Na tela "Select Arcade Transmission", aperte L, L, R, R, ←, →, ←, Z, Y, Z. Espere o tempo para a seleção terminar. Quando a corrida começar, sua moto vai estar cinza e o corredor vai ter um logo da Tantalus na sua jaqueta.

MEGA

STREET RACER

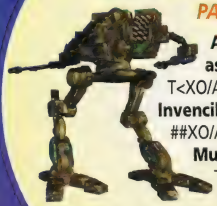
PISTA BÔNUS

Na tela "Custom Cup Options", aperte A, B, C, A, B, C. Agora você tem acesso a uma nova pista.

P.STATION

MECH WARRIOR 2

PASSWORDS



Acesso a todas as missões: T<XO/AXA<=

Invencibilidade: ##XO/A><UZ

Munição ilimitada: TOXO/AX>TU

Usar qualquer Mech: #OXO/A>>O/

Jets de pulo: #YXO/A>YOL

MEGA

NBA LIVE'97

JOGUE COM OS PROGRAMADORES

Para jogar com os programadores do jogo vá para o "Roster Setup" e selecione a opção criar jogador. Entre com um dos nomes da lista abaixo e eles vão aparecer automaticamente:

Amory Wong
Mark Soderwall
Michael Klassen
Allan Johanson
Brian Krause
Marcus Lindblom
Dave Warfield
Dom Humphrey
Cindy Green
David Laviolette
Ivan Allen
Daniel Ng
Adam Mackay-Smith
Robert White
Brian Wideen
Dan Scott
Traz Damji
Brent Nielson
Aaron Grant
Steve Royea
David Bollo
Crispin Hands
Sebastiaan Reinarz
Renata Antonic
Zoe Quinn
Jeff Mair
Sheila Allan
Michael Vanaselja
Sam Nelson
Sean O'brien
Novell Thomas
Ed Fletcher
Casey O'brien
Al Murdoch
Stan Chow
Daryl Anselmo
Tarrnie Williams
Ernie Johnson
Kim Gill

NINTENDO 64

STAR FOX

MOVER O LOGO

Na tela título, segure B e mova o controle analógico. O logo do Nintendo 64 vai se mover.

JOGUE A PÉ

Para jogar como Fox, Falco, Slippy ou Peppy, a pé você tem de detonar o jogo pelo caminho mais difícil, no modo Extra. Vencendo, você também vai ter acesso a uma nova tela título.

REMOVA A MIRA

Pause o jogo e aperte R para remover a mira. Para restaurá-la, faça a dica de novo.

ANIMAÇÃO SECRETA

Detone o jogo no modo Extra. Se você foi pelo caminho mais fácil, vai aparecer um desenho com as cabeças dos personagens. Se você foi pelo caminho difícil, vai ver um desenho diferente: uma foto da equipe Star Fox com a palavra Great! embaixo.

ATALHO PARA AQUAS

Para pegar um atalho para Aquas, a fase do submarino, complete o setor Y com score 100, pelo menos.

ATALHO PARA ÁREA 6

Quando você atingir a última parte da fase Macbeth, atire nos pilares vermelhos para que eles fiquem verdes. No final, um switch vai aparecer. Atire nele rapidamente. O curso vai mover para a direita. O

chefe da fase vai se matar, você vai ganhar 50 pontos bônus e vai direto para a Área 6.

ATALHO PARA O SETOR Y

Em Corneria, quando Falco for atacado por três naves, ajude-o detonando-as. Quando chegar à parte com água e arcos de pedra, passe por baixo de todos os arcos e entre de cabeça na cachoeira. Falco vai levá-lo para um chefe diferente. Se você conseguir derrotá-lo, vai direto para o Setor Y.

ATALHO PARA O SETOR Z

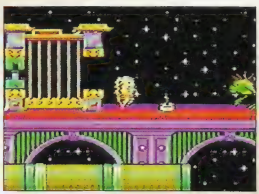
Vá sempre para a esquerda no setor X. Para pular para o Setor Z, você tem de destruir os portões brancos e passar por todos eles.

MEGA

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

SELEÇÃO DE FASE

Na tela do logo da Sega, segure A + B no controle 1 e B + C no controle 2. Um rugido vai confirmar a dica. Para usá-la, pause o jogo e aperte A. Vai aparecer um menu no qual você pode restaurar sua energia e pular para qualquer fase.



NINTENDO 64

DARK RIFT

JOGUE COMO DEMITRON

Na tela título aperte A, B, R, L, C ↓, C ↑.

JOGUE COMO SONORK

Na tela título aperte L, R, C ↑, C ↓, C ←, C →.

DETONADO N64 SATURN

HEXEN

Por Lord Mathias

Meu amigo, prepare-se para suar a camisa (ou a batina, dependendo da sua escolha). Hexen é um jogo complicado e bem comprido. Não há detonado bem feito que mude isso. Os cenários são muito escuros e os gráficos pouco definidos. Dá para imaginar a confusão, não dá? Por isso, preste muita atenção, principalmente nas cavernas. E, não podemos deixar de preveni-lo, prepare a vista. Use o mapa sempre que não souber para onde está indo. E faça isso antes que seja tarde, do contrário, você vai ser obrigado a andar um bocado para encontrar o caminho certo... O mais importante é ter paciência e calma para decifrar todos os segredos de Hexen. Fique atento às chaves e switchs que aparecem pelo caminho, pois encontrá-los pode ser a maior dificuldade do jogo. Mapa e armas à mão!

HEXEN

25 Fases
Até 4 Jogadores

N64/SATURN
GT INTERACTIVE
Ação

FUN FACTOR 5

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

THE WINNOWING HALL

No saguão principal da fase, procure uma passagem à direita nos vitrais

Acione o switch para descer a chave e pegue-a a seguir. Use-a no local indicado na foto

Nessa caverna você pega a Silver key. Use-a nessa porta. Suba na torre e acerte o sino, volte para o saguão principal e um portal será liberado

SEVEN PORTALS

Acione esse switch, pegue a arma que apareceu e entre na porta do meio, que estará aberta

Pegue o amuleto e acione esse switch. Depois disso, entre na fase que a arma está indicando no teto. Preste atenção

Acerte os inimigos desse ponto para não ser atingido. Resolva um segredo da fase ao seu lado e siga para o corredor

Acione os dois switchs que estão no alto para abrir algumas passagens

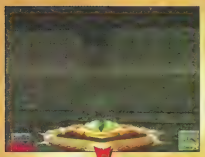
Na escada principal da fase acione todos switchs e segredos. Vá em busca das portas que se abrirem

A passagem do corredor principal irá se abrir. Pule desse ponto para entrar

Aqui você pega a Fire Key. Com ela você poderá abrir as portas que faltam nessa fase do fogo

Antes de pular nesse pilar, procure o melhor local para executar o salto. No meio do pilar há um switch, acione-o

Entre nesse buraco, nele você pega uma nova arma, a Firestorm. Acione o switch no buraco também. Ele irá abrir uma passagem subterrânea no corredor



Ao entrar no corredor, vire para a direita e pule na passagem. Aí, acione o switch para abrir a porta ao fundo. No fim do corredor você pega a Flame Mask

Na fase do fogo você aciona a escada principal da fase

Depois de resolver os segredos, essa porta irá se abrir, siga em frente

Acione essa porta, ela é giratória. Cuidado para não ser esmagado

Para pegar a chave Steel, acione o switch à direita para descer a escada. Depois disso é só embolsar a chave

Essa ponte não é de mentira, pule nela para acabar com a fase

Seguindo por esses pilares você pega a chave Horn. Na volta dos pilares, caso caia na lava, procure um switch para subir uma plataforma

Para subir no topo da fase Steel, ative esse switch e vire-se para acionar a porta localizada na esquina

Na fase Steel, ao chegar ao topo, pegue os elevadores. Lá você irá encontrar vários segredos

Passando em frente dessa máscara, você acionará as armadilhas. Volte para o corredor principal

Na caverna, para melhorar a situação do terreno, procure um switch à esquerda e acione-o

Continua

DETONADO N64 SATURN

HEXEN

Use a Horn key aqui para resolver mais um segredo

Use a Firestorm nessas árvores para queimá-las e, com isso, abrir passagem

Pule de pilar em pilar até chegar a esse ponto e achar o switch. Aí, basta acioná-lo

Atire nessa estátua, ela irá acender e uma porta se abrirá

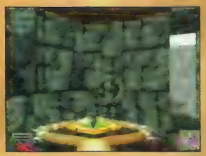
Dentro do poço há um switch, pule dentro dele e acione-o. Para voltar, acione o outro switch

Após acionar o switch, venha para esse pilar central, onde surgiu mais um switch. Acione-o

Antes de enfrentar a correnteza, venha para esse local para pegar a Castle key

Use a Castle key nessa porta

Use a Swamp key nessa porta. Ao ultrapassá-la, você vai dar em um lugar com um switch



Entrando na porta, atire na estátua, ela irá explodir e surgirá um switch. Acione-o

Atrás desse portal há um switch, acione-o

Na última lareira à direita há um switch escondido, acione o bicho. Do lado esquerdo há uma parede, empurre-a

HYPOSTYLE

Mate todos inimigos da tela e siga para onde a seta indicar

Aqui acione mais um segredo para pular para o outro lado e ir para Wastelands

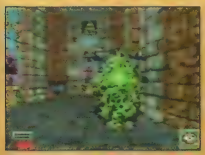
Entrando na sala procure o swicht e acione-o. Pegue uma parte da sua arma nesta sala

Esse é o lugar em que você pega a Swamp key

Guarde bem o símbolo da foto de cima, você terá de usá-lo quando chegar a esse local

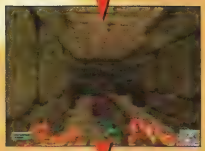
Com a águia, desvie de seus tiros, pois eles vão explodir. De resto, e só mandar bala

HERESIARCH'S SEMINARY



Destrua os seis vitrais que existem nessa fase. Dentro de cada um deles há um switch que você deve acionar

Depois de cumprir a tarefa acima, siga por esse corredor para dar sequência à fase



Mais um switch para ser acionado. Faça isso, procure a escada e desça para encontrar a Emerald Planet

Aperte esse switch para fazer uma passagem secreta surgir no chão. Não se acanhe, siga o caminho dela

Cuidado ao acionar esse switch, milhares de inimigos surgirão às suas costas

Acione esse switch para abrir a porta do refeitório. Pegue todos os itens e acabe rapidamente com os inimigos

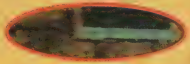
Uma boa hora para salvar o jogo é antes de pegar a Sapphire Planet. Pois, se você cair no buraco, um abraço...

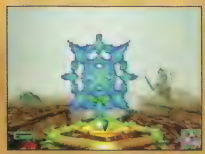
Ao empurrar essa parede, você vai descobrir uma passagem secreta. Entre nela e vá em frente

Nessa sala você pega a Ruby Planet na moleza

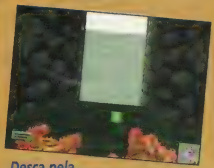
Destrua essas árvores com a Firestorm para encontrar um switch escondido

Nessa sala você pega uma nova arma, a Ultimate Weapon





Nesse lugar, mate todos inimigos e desça pelos corredores até encontrar a correnteza



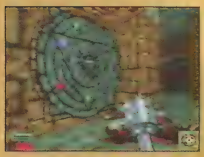
Desça pela correnteza e pegue a Emerald Planet que está dando sopa

Pule na plataforma onde está o inimigo, mate-o e pegue a Sapphire Planet

Continua

DETONADO
N64 SATURN

HEXEN



Aqui é o local em que você deve colocar os planetas. Não existe uma ordem predeterminada

Entre em Wolf Chapel e venha para esse local

Venha para esse local e entre em Griffin Chapel

Entre nessa porta para resolver mais um segredo (faça isso sempre acionando um switch)

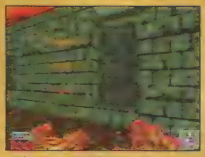
Essa parede é falsa, empurre-a para encontrar um segredo a ser resolvido. Pensa que é moleza? Então, resolva o problema

Quando chegar em Dragon Chapel, acione essa parede para ela liberar a passagem

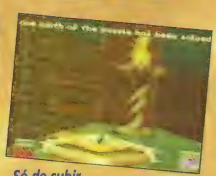
Caia para chegar aqui e encontrar mais um segredo

Em Griffin, chegando a essa sala você resolve um segredo

No lado direito dessa ponte você encontra um switch. Do lado esquerdo há um segredo a ser resolvido



Volte para Wolf Chapel e entre nessa porta



Só de subir nesse pilar você já resolve um segredo

Caso tenha resolvido os 9 segredos, venha para essa tela

Não atire no mago quando ele estiver roxo. Atire na diagonal mantendo uma boa distância

CASTLE OF GRIEF

Ative 2 swicths iguais a esse para acionar o elevador e chegar ao castelo

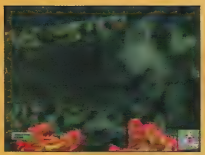
A primeira parte do relógio você encontra dentro dos vilarejos do castelo

No meio desses pilares você vai achar a segunda parte do relógio

Nesse ponto está a terceira parte do relógio

Pronto, aqui você completa o relógio com a quarta e última parte

Acione o switch do lado oposto à estátua e faça surgir uma ponte. Use a ponte para devolver a cabeça à estátua



Mais uma tumba para a sua coleção. Aqui é a entrada da segunda

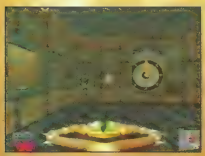
Após pegar as três tumbas, venha para esse local e coloque-as aqui. Entre na porta

No castelo você precisará acionar 4 switchs, eles estão nos pilares

Ao ativar esse switch, cuidado para não cair no buraco. Acione, vire e pule o buraco

Sem muito mistério: para acabar com este inimigo, siga-o atirando em suas costas. Logo depois de matá-lo, a tumba surgirá

Procure matar primeiro os inimigos das salas vizinhas para pegar os itens. Use a Ultimate Weapon e mande bala sem dó



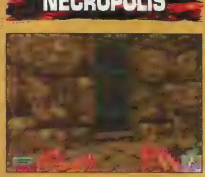
Essa é a sala onde você deverá colocar as partes do relógios. Depois de fazer isso, acione o relógio central

Em Dungeons acione esse switch até ele não poder mais ser ativado. Aí as portas do círculo irão abrir

A entrada da terceira tumba está bem escondida

NECROPOLIS

Na frente desse portal, você pega o livro

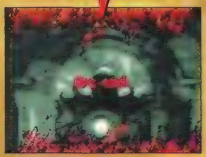


Em Necropolis, o negócio é você se haver com as tumbas. Essa é a entrada da primeira

Ponha o livro nessa estante. Há uma máscara no alto dela. Depois de colocá-lo, pegue o capacete da estátua também na mesma sala

Olhe no mapa a sala onde você está e procure entre as figuras a que mais se assemelha com ela. Acione-a

Decore o código da primeira foto da sequência para usá-lo no ponto da foto acima, dando sequência à fase



Após milhares de horas de pura ação, nosso guerreiro saiu vencedor, ganhando até uma estátua!

fim

DETONADO P.STATION

ACE COMBAT 2™

Por Marjorie Bros

Vruummmm!

Segurem seus bonés: Marjô está no céu mais uma vez, detonando todos os inimigos e vendo animações incríveis. Se você curte simuladores de caça, não vai conseguir levantar da cadeira. *Ace Combat 2* tem os mais clássicos e modernos caças do mundo: F-14 Tomcat, A-10 Thunderbolt, Mig-29, EF-2000 e até o F-22. Mas não vá pensando que você vai poder usar todos os caças sem dar nada em troca. Para voar com um aviãozinho desses você vai precisar de muita grana. Por isso, preste atenção nas dicas da Marjôzinha. Não vá direto ao alvo de sua missão. Dê uma voltinha antes e detone todos os inimigos, ou, pelo menos, a maioria deles. Cada caça inimigo derrubado conta pontos e aumenta sua graduação. Cuidado para não ser derrubado, pois, quando você cai, perde dinheiro. Compre todos os caças que puder. Só é possível completar algumas missões com um tipo de caça. Você pode pedir a ajuda de um grupo de apoio, que pode executar algumas missões, como detonar inimigos terrestres ou pegar itens. Se você chegar ao final do game com uma boa pontuação, ganha missões extras. Então, capriche!

MISSÃO 1 Gambit

Para acertar os seus mísseis espere a mira ficar vermelha. Aí é só lançá-los

Nessa primeira missão, derrube os caças que aparecem na sua frente

MISSÃO 2 Easy Money

Aqui não é necessário abater todos os caças, derrube apenas os vermelhos

O radar é muito importante. Fique de olho nele para saber onde e em que posição os inimigos estão

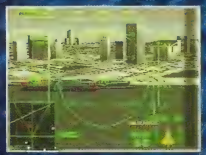
MISSÃO 3 City on Fire

Acerte alguns caças antes de atacar os alvos, assim eles não virão atrás

ACE COMBAT 2

1 Jogador	P.STATION
Memory Card	NAMCO
	Tiro
GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

FUN FACTOR 4



Os alvos estão na água. Acerte-os dando rasantes sobre eles

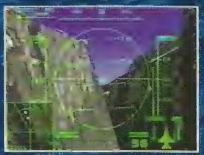
MISSÃO 4
Tin Castle

Aqui é melhor você pegar apoio aéreo. Selecione um dos pilotos para ajudá-lo

Primeiro acabe com os canhões das torres, depois destrua os alvos da missão

MISSÃO 5
Greased Lightning

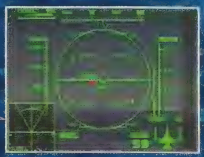
Vá pelo meio das rochas, pois se seu caça subir será abatido por mísseis



Em alguns pontos dessa fase as rochas se estreitam. Selecione um caça que tenha boa mobilidade para ultrapassá-la

Voe baixo, diminua a velocidade e acerte essa torre para finalizar a missão

MISSÃO 6
Midnight Assassin

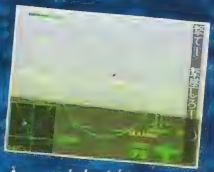


Aqui seu radar não funciona direito. Fique ligado nas mensagens na tela para não ser abatido

Não perca tempo derrubando os caças brancos. Derrube só os vermelhos, pois eles são sua missão

MISSÃO 7
Sledge Hammer

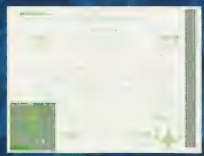
Sua prioridade é escoltar o grupo. Apenas acerte os caças que atacarem os aviões que estão com você



Às vezes, indo atrás dos caças inimigos você se distancia do grupo. Se isso acontecer, volte rápido para não deixar seu grupo vulnerável

MISSÃO 8
Rising High

Se você subir muito rápido, seu caça perde estabilidade e cai. Suba devagar para isso não acontecer



Nessa fase você tem de ser rápido para abater os caças inimigos. Fique embaixo deles para depois subir

Quando eles estiverem bem em cima de você, suba e dispare para abatê-los

MISSÃO 9
Swordsmith

Para atacar esses alvos, ataque usando um mergulho estilo kamikaze

Sua missão é apenas acertar os alvos vermelhos, não se preocupe com as torres

MISSÃO 10
Toy Box

A mensagem na tela avisa quais mísseis estão atrás de você. Pegue o máximo de velocidade e vá para qualquer lado

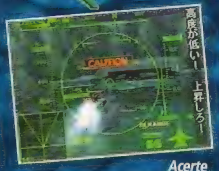
Continua

DETONADO
P.STATION

ACE COMBAT 2

MISSÃO 11
Seagull

Descer rápido é a melhor estratégia para destruir os portas-aviões



Acerte os mísseis no submarino e acabe com essa missão

MISSÃO 12
One Night Stand

Aproxime-se bastante e acerte um míssil no meio do foguete. Aí, a missão já era

Voando baixo fica mais fácil ver e destruir os barcos que estão no vale

MISSÃO 13
Power Play

Deixe os caças inimigos para o caça de apoio e acerte logo os alvos que estão na montanha

Detone primeiro os hangares, pois em um deles está o avião experimental do inimigo

Após atingir os alvos, suba rápido para não ser atingido pelos canhões

MISSÃO 14
Eldorado

Use o radar de terra e veja sua posição para não bater nas montanhas

Aproxime-se bastante do alvo para atirar, assim fica mais difícil errá-lo

MISSÃO 15
St. Elmo's Fire

Destrua o alvo e suba o mais rápido possível para não bater nas rochas

Primeiro acabe com os alvos de terra e depois vá atrás dos caças

Você tem de proteger a frota de barcos. Não se distancie muito, senão os barcos serão destruídos

MISSÃO 16
Visiting Hours

A ilha vai abrir às 15h, por isso não fique longe dela. Ela fica aberta apenas por 90 segundos

MISSÃO 18
Jewel box

Antes que a ilha abra, destrua os seus canhões. Assim o caminho ficará livre quando você for atacar

Aqui, vá apenas atrás dos alvos vermelhos que estão na ponte e destrua todos

Às 15h a ilha estará aberta. Diminua a velocidade, entre e destrua o alvo que está dentro dela

Antes de tocar na pista coloque o bico da nave um pouco para cima

Entre os edifícios, há dois tanques para destruir. Voe rápido entre os edifícios e acerte-os

Agora você está em cima do quartel general inimigo. Destrua primeiro as torres que estão em volta dele

MISSÃO 19
King Pin

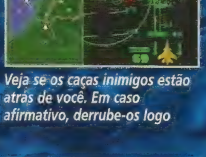
Os alvos estão muito próximos dos edifícios. Depois de atacar, suba rápido para não bater neles

Os canhões no chão atrapalham muito. Destrua-os primeiro

O quartel agora está vulnerável. Diminua a velocidade e acabe de vez com ele

MISSÃO 15
Sentinel

Sua mira não localiza os alvos vermelhos, aproxime-se deles e acerte-os com o tiro normal



Veja se os caças inimigos estão atrás de você. Em caso afirmativo, derrube-os logo

Depois de destruir os canhões, voe baixo e acerte todos os hangares

O jogo ainda não terminou, persiga e derrube os caças inimigos que restaram

Fique com radar de terra pressionado para não ser surpreendido pelas rochas

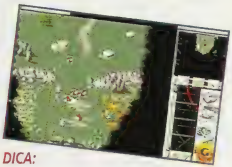
Agora você tem de pousar. Endireite seu caça para que ele fique no centro da pista

Os canhões no alto dos edifícios dificultam muito sua aproximação dos alvos. Acerte-os primeiro

Fim da missão. Agora veja seu caça voltando para a base, é animal!

fim

COMPUTER ZONE



DICA: destrua as unidades que estiverem próximas ao monte de barril atirando nele

DICA: a defesa das bases soviéticas são essas torres de eletricidade. Devem ser a primeira coisa a ser destruída

NOVAS MISSÕES PARA O ALERTA VERMELHO

Os amantes de **Command & Conquer - Red Alert** vão delirar com **Counterstrike**, pack com novas fases e missões. Quem já está acostumado com o jogo não vai esquentar a cabeça com as novas missões. São dezesseis novos desafios: oito para os aliados e oito para os soviéticos. A ordem em que você vai jogar as missões fica por sua conta. A quantidade de unidades também aumentou. Novas unidades foram acrescentadas, como os tanques Tesla, os super soldados de Elite, os superjatos e os cães de guerra. Mas os novos apetrechos não fazem muita diferença: o soldado atira da mesma forma e causa o mesmo estrago. A maior novidade são os 100 novos cenários para jogo multiplayer, via rede local ou Internet. O chat da Westwood, caminho obrigatório para o jogo via Internet, está melhor e mais simples. **Counterstrike** é uma boa opção para quem já sabe de cor as missões de Red Alert.

fim

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Hardware: 486DX2/66, 8MB RAM, VGA, CD-ROM 2x, placa de som, mouse e a versão original de Comand & Conquer Red Alert

DICA: para destruir as torres de eletricidade, mande uma unidade já danificada para servir de isca. Enquanto isso detone a torre

DICA: mantenha a Construction Yard sempre intacta, dela depende toda a base

DICA: ao atacar uma base, evite gastar tempo atirando nos muros

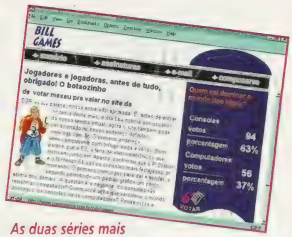
DICA: ao levantar sua base, evite amontoar as construções, assim sobrará espaço para você movimentar suas unidades

ENDEREÇOS:
www.westwood.com
www.tectoy.com.br

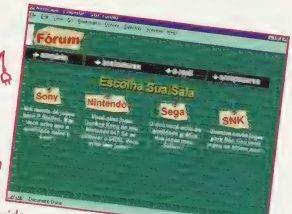
SITE LIDERA ACESSOS NA COMPUSERVE/BR

O site da ***SGP*** fechou seu primeiro mês com 11.313 acessos e já é o mais acessado da CompuServe Brasil. Os leitores não ficaram nem um pouquinho tímidos e fizeram da homepage do Chefe sua própria casa. A página campeã de julho foi a do Bill Games. Não à-toa, afinal o americano chamou pra briga as duas séries de luta mais famosas do videogame. Quem ganhou a pendenga foi Street Fighter, com 400 votos. Mortal teve 272 votos. Bill Games promete repetir a façanha na pesquisa de agosto - que quer saber quem vai liderar o mundo dos jogos, consoles ou computadores. Quando esta edição foi fechada, os consoles tinham 61% dos votos, contra 39% dos computadores. Outra página bem acessada foi a do fórum, com quase 300 mensagens. O da Nintendo (com o tema "Quais jogos de luta estão faltando no Nintendo 64") foi o que teve mais mensagens - 114. O Chefe ficou pra lá de animado com os números e promete novidades.

ENDEREÇO:
www.sgp.com.br



As duas séries mais famosas de jogos de luta ficaram frente a frente na série do americano. E, pasmem os fãs de Mortal, Street levou a melhor



O fórum da Nintendo foi, de longe, o mais acessado, seguido pelo da Sony e pelo da Sega. A SNK ficou com a lanterna. Sinal de que os consoles caseiros estão fortes

PIRATARIA NÃO TÁ COM NADA...

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS

Se você esta procurando os mais recentes lançamentos e não quer estragar seu videogame com fitas e CDs piratas pode dar uma pulo em nossa loja...

Aqui a gente só trabalha com produtos ORIGINAIS para que você possa jogar com tranquilidade, sabendo que o jogo vai ter todas as fases e não vai destruir seu videogame. E ainda por cima temos o melhor preço do mercado e despachamos para todo o Brasil !

Se você não acredita pode dar um pulo e conferir...

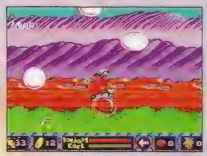
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

CÂMARA GAMES
Rua 25 de Março, 1026
F: (011) 227-6590 - 228-1951

FLASHBACK

TOE JAM & EARL

DICA: cuidado com os humanos, eles não vão parar enquanto você não os capturar



DICA: seja rápido para subir de bolha em bolha, elas desaparecem rapidamente

MEGA

Por Marjorie Bros

O mundo do videogame ainda nem sabia o que era um console de 32 bits quando Toe Jam e Earl começaram a aguentar alguns humanos muito loucos...

Muito antes do Mickey Mouse reclamar do comportamento festivo dos turistas brasileiros, Toe Jam e Earl já enfrentavam as confusões provocadas por uma multidão de humanos de todos os cantos do mundo. Bagunceiros e loucos por uma temporada de férias intergaláctica, os brasileiros se uniram ao povo de outros países da Terra e invadiram o planeta dos alienígenas, tomando conta de tudo. Agora Toe Jam e Earl tem de encontrar e capturar todos os humanos e devolvê-los à Terra para salvar seu planeta.

O jogo foi lançado em 95 e arrasou no 16 bits da Sega com muita ação, movimento e gráficos supercoloridos. Do jeitinho que eu gosto.

fim

DICA: quanto mais forte o humano, mais itens você ganhará

DICA: quando o fogo parar, corra rapidamente para o outro lado e marque a tela na bandeirinha vermelha

DICA: ao entrar nos bônus seja rápido no botão para não ser pego pelo buraco

DICA: Toe é mais rápido que Earl. Com ele, você terá mais habilidades

DICA: cuidado, objetos caem de algumas árvores e tiram sua energia

DICA: vá de encontro aos peixes que estão cheios, assim você sugará seu oxigênio

DICA: as criaturas da água também podem ser atingidas. Acerte-as e pegue os itens

DICA: o botão vermelho fará aparecer portas escondidas e bônus

TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 93
S.L. Tel. (011) 843 9021

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21
Tel. (011) 5583 3468

TILT'S 4 Av. Heitor Penteado, 1928
Tel. (011) 262 0980

TILT'S 5 Pca. da Liberdade, 141 Box 8
Tel. (011) 278 9714 Ramal 338

TILT'S 6 Rua Marselha, 61 - V. Mariana
Tel. (011) 5084 1771

VENDAS E LOCAÇÕES
SALÃO
DE JOGOS

32 X
Saturn • 3DO
Master System
P.Station • Neo Geo CD
Nintendo 64 • Mega Drive
Game Boy • Super Nes • PC Engine Playdia • Game Gear • Neo Geo • Jaguar

◊ Play - Games ◊

Tudo para sua locadora com preços imbatíveis.
Consoles, Cartuchos, Cd's, e Acessórios. Linha completa.
Atendemos via sedex p/ todo Brasil
Solicite nossa tabela de preços
Fone/Fax (011) 7806-8872 ou 8870

LASER GAMES

VENDA DE GAMES E ACESSORIOS
(ATACADO E VAREJO)

ÓTIMOS PREÇOS, GRANDE VARIEDADE!!!
CADASTRE-SE E RECEBA
MENSALMENTE NOSSA TABELA

TEL/FAX (079) 211-4449 211-2390 982-8336

NINTENDO GAMES

VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS
ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA

FONE: (011) 875-2737
858-1333 858-3539

HIPER GAMES

Nintendo 64 Saturn Playstation
Super NES Mega Drive Game Gear
PC Games

Possuimos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation

Rua 12 de Outubro, 58 - loja 15 - Tel: 260-1393
Lapa - São Paulo - SP - Fax: 261-1020

BABY - GAMES

VÍDEO-GAMES, FITAS
E ACESSÓRIOS EM GERAL
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL
LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS
CONSULTE-NOS

(011) 290 0991 681 8119

PROGAMES

JABAQUARA

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - 3 DO - SATURN
SEGA CD - NEO GEO CD - SUPER NES - MEGA DRIVE

Linha completa de acessórios para video games, cards e CD-Rom para PC

The Gathering

Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353

NC

GAMES & ARCADES

Street Fighter III
Tekken III

Placa X-MEN
Vs.
Street Fighter 0

Todos Modelos
de Gabinetes

Neo-Geo

- **Kizuma II**
- **Samurai Shodown IV**

e toda a linha de games

- **Nintendo 64**
- **Super Nintendo**
- **Playstation**
- **Sega Saturn**

Despachamos Via
Sedex
para todo o Brasil

Fax/Fone: (011) 6959 1157
Fone: (011) 267 2706

SUPER GAMEPOWER

RIA PRA VALER NO MÊS DA CRIANÇA

MARVEL SUPER HEROES E MEGA MAN X4 (SATURN E P.STATION)

RESIDENT EVIL (SATURN)

PITFALL (MEGA)

TUDO ISSO NA SGP DE OUTUBRO!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 810-4800 ou escreva para a Dinap S/A - Caixa Postal 2505. Se preferir, peça ao seu jornaleiro

EDIÇÃO 41

International Super Star Soccer, WarGods **(Nintendo 64)**, Macross Go! Go! Goal, Metal Slug, Sonic Jam **(Saturn)**, Ace Combat 2, Gamera 2000, Goal Storm, Wild Arms, WarGods **(P.Station)**, Sonic Classics (Mega), Yuyu Hakusho 2 **(SNes)**, DarkStalkers 3, Tekken 3 **(arcade)**, Comanche 3 **(PC)**

EDIÇÃO 40

Hexen, Dark Rift, Star Fox **(Nintendo 64)**, Hexen, Mechwarrior 2, Metal Slug **(Saturn)**, Gamera 2000, Tobal 2, Revelations Persona, Alundra **(P.Station)**, Super GT, Tekken 3 **(arcade)**, NBA Live 97 **(Mega)**, Star Fox, Incantation **(SNes)**, Earthworm Jim 2 **(Master)**, Takeru **(PC CD)**

EDIÇÃO 39

Star Fox, Human Grand Prix, War Gods **(Nintendo 64)**, Cyberbots, Black Dawn, Mass Destruction, Fighters Megamix **(Saturn)**, Dracula X, Need for Speed, Mega Man Battle & Chase **(P.Station)**, Super Pang Collection **(32 bits)**, Street Racer, Aladdin **(Mega)**, Ys V **(SNes)**, Blood **(PC CD)**

EDIÇÃO 38

Blast Corps, Turok, Fifa Soccer 64 **(Nintendo 64)**, Black Dawn, Command & Conquer, Herc's **(Saturn)**, Dracula X, Spider, Mech Warrior 2, **(P.Station)**, Street Fighter Alpha 2 **(SNes)**, Altered Beast (Mega), Tekken 3 **(arcade)**, Real Bout Fatal Fury Special **(Neo Geo)**, Hunter Hunted **(PC CD)**

EDIÇÃO 37

Doom, Turok **(Nintendo 64)**, Die Hard Arcade, Enemy Zero, Soviet Strike **(Saturn)**, Final Fantasy VII, Rally Cross, Spider (P.Station), Hulk, Real Live Parodius **(32 bits)**, Street Fighter III **(arcade)**, Maui Mallard, Bugs Bunny **(Mega)**, Maui Mallard, Vs. Collection **(SNes)**, Real Bout Special **(Neo Geo CD)**

EDIÇÃO 36

Mortal Kombat Trilogy, Perfect Striker **(Nintendo 64)** Fighters Megamix, The King of Fighters '96 **(Saturn)**, MK Trilogy, Toshinden 3 **(P.Station)**, Mega Man 8, Tomb Raider **(32 Bits)** Mace, The Dark Ages **(arcade)**, Real Bout Fatal Fury Special **(Neo Geo)**, Bugs Bunny **(Mega)**, Bomberman **(SNes)**

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 42 - SETEMBRO DE 1997

REDAÇÃO
Editor Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Redatora: Ana Luisa Porsirenas
Consultores: Maurício Pancheri, Fábio Nobre Taz **(jogos)**,

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS
Gerente: Vicente Argentino Neto

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Adriana Moya, Fernando Porrino, Mauro C. Sannazzaro

PRODUÇÃO:
Gerente: Sean Ament

GamePro licenciada por: IDG

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 208/210/220/420 **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque), ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Para despesas de postagem internacional consultar nossa central de atendimento (de segunda a sexta, das 8h às 19h), por intermédio de seu jornaleiro ou na distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.no@email.abril.com.br e http://www.dinap.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
r. Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 22h, ou use o fax (011) 0800-55-4441.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Cybergraf, Lincyr e AD Graf. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

STARFOX 64®

© 1997 Nintendo of America, INC

FOTOS: PEDRO GARCIA

Só para

NINTENDO®64

BRINQUEDOS LAURA

PRONTA ENTREGA. ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL.
(FRETE NÃO INCLUSO)

SHOPPING MORUMBI
(011) 535-5261 / 531-6943

SHOPPING PAULISTA
(011) 289-1058 / 251-2818

SHOPPING CENTER NORTE
(011) 6950-4580 / 6950-1991

RUMBLE PAK™

Veja como é sentir o que você vê!
O acessório para controller N64 RUMBLE PAK transmite instantaneamente todos os solavancos e explosões durante a ação.
É uma nova vibração para sua experiência em video game!

RETRO AVENGERS

The Future Is Now
SNK
NEO GEO

Está chegando!!

THE KING OF FIGHTERS '97™

The King of Fighters '97 disponível nos equipamentos NEOGEO!!

Ano após ano, o lançamento mais aguardado!
The King of Fighters '97-o tira-teima deste ano
está ainda mais feroz!!!

NEO·GEO CD™

NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV. EUCLIDES 56, JABAQUARA, CEP:04326-080, SAO PAULO, SP, BRAZIL TEL:(55)11-5588-2300 FAX:(55)11-5588-2790

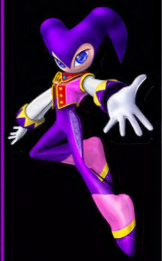
RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!



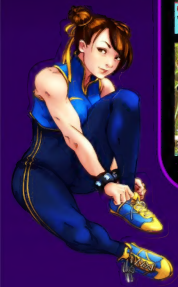
Digitalizado por: anderbass

Editada por: anderbass

Revista: anderbass

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br